PlayStation
Dicas & Truques para
www.eurogames.com.br
Nº 122 • Ano 11 • Brasil R$ 7,50
Europa € 2,90 • Março 2009

4 DETONADOS

GANHE UM CARTÃO HABBO COM 5 MOEDAS

TOMB RAIDER UNDERWORLD
PS2 Roteiro para vencer todas as fases e encontrar cada um dos artefatos secretos

STREET FIGHTER IV
PS3 Aprenda a cumprir os difíceis Trials com todos os lutadores. Guia com 17 páginas

KILLZONE 2
PS3 Dicas para superar os momentos críticos e a localização das maletas e símbolos

AFRO SAMURAI
PS3 Revelamos todos os pontos fracos dos inimigos e mostramos os Mementos especiais

PROMOÇÃO
PENSE POR 10 MINUTOS E CONCORRA A UM PLAY 3

FUTEBOL PS3 2009

Atualize o Pro Evolution 2009 para jogar com os principais times brasileiros. Tem até o Keirrison, Ronaldo e Washington com seus novos uniformes

GOD OF WAR III

ISSN 1516-6260

PS3 A NOVA AVENTURA DE KRATOS JOGADA E APROVADA. CONHEÇA OS SEGREDOS DA PRODUÇÃO E AS INCRÍVEIS NOVIDADES

EDITORA EUROPA

WWW.AXE.COM.BR

NUEVO
NOVO
DEODORANT·BODYSPRAY
CON NOTAS DE CUERO RÚSTICO
COM NOTAS DE COURO RÚSTICO®
AXE
INSTINCT
NOVO AXE INSTINCT
DESCUBRA O PODER DO COURO

AO LEITOR

PlayStation

Dicas & Truques para

EDITORA EUROPA

Edição Nº 122 - Março/2009

Diretores
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Rodolfo Carrara
Tânia Roriz

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e Jornalista Responsável:
Roberto Araújo - MTb.10.766 - araujo@europanet.com.br

Redator-chefe: Humberto Martinez (Projeto Gráfico)
Redação: Leandro Rodrigues
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte Assistente: Filipe Dal Gallo (Projeto Gráfico)
Revisão de Texto: Mariana Russo
Colaboraram nesta Edição: André Forte, Carlos Sá, Fábio Santana, Fabrício Caleffi, Gilsomar Livramento, Eduardo Trivella, Gabriela Isgroi, Makotron, Nelson Alves Jr, Pablo Raphael, Roberto Gómez Bolaños e Vitor Tritto.

Internet
Rodrigo Mourão (desenvolvimento),
Rodrigo Blasco (webmaster), Anderson Ribeiro

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Gerentes Comerciais:
Mauricio Dias (11) 3038-5093
Executivos de Negócios: Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flavia Pinheiro, Renata Kurosaki, Leandro Blotta e Rodrigo Sacomani
Criação Publicitária:
Rodrigo Barros e Douglas Ferreira (11) 3038-5103
Tráfego: Marcos Roberto (11) 3038-5122

Publicidade - Outros Estados
Brasília: (61)3323-0205 - New Business
Paraná: (41) 3023-8238 - GRP Mídia
Rio Grande do Sul: (51) 3232-3176 - Semente Associados
Santa Catarina: (48) 3223-3968 - MC Representações

Publicidade - EUA e Canadá
EUA e Canadá +1 (650) 306-0880,
Fax: +1 (650) 306-0890 - Global Media

Propaganda: Ludmila Viani

Circulação e Promoção
João Alexandre (Gerente) e Eduardo Teixeira

Desenvolvimento de Pessoal
Tânia Marilia Ribeiro Roriz e Elisangela Harumi

Atendimento ao assinante e à pessoa jurídica
Fabiana Lopes (Coordenadora) **fabiana@europanet.com.br**;
Anne Iris, Juliana Rolandi, Liliam Lemos, Mari Ehrentreich, Paula Hanne, Tamar Biffi e Vanessa Araújo
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros Estados: 0800-557667
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração
Cecilia Tomazelli (Gerente); Aline Mello, Gustavo Barbosa, Luiz Eduardo Soares, Marcelo Cardinali e William Silva

Logística
Ézio S. Vicente (Gerente), Guilherme Scalso e Rodrigo Tanikado

A Revista Dicas & Truques para PlayStation é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo: Fernando Chignalia Distribuidora S.A. - Rua Teodoro da Silva, 907 - CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC - Instituto Verificador de Circulação

Somos Filiados à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

ANER www.aner.org.br
Somos Filiados à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

* **PLAYSTATION** é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

O que aconteceu nesta edição é algo que só pode ser explicado como resultado de algum alinhamento específico dos planetas ou uma sorte danada, daquelas que quando bate em um sujeito resulta em prêmio da MegaSena. O fato é que conseguimos reunir, nestas 120 páginas que você está segurando, grandes reportagens sobre cinco franquias que mandam em seus gêneros: *Killzone* (FPS), *Street Fighter* (luta), *Tomb Raider* (ação), *Uncharted* (ação) e, guardei o melhor para o final, *God of War* (ação suprema). Só estes jogos poderiam garantir conteúdo quente para mais de seis edições da **D&T**, mas você vai ter acesso a tudo aqui, em uma "talagada" só. Está sentindo o peso da revista?

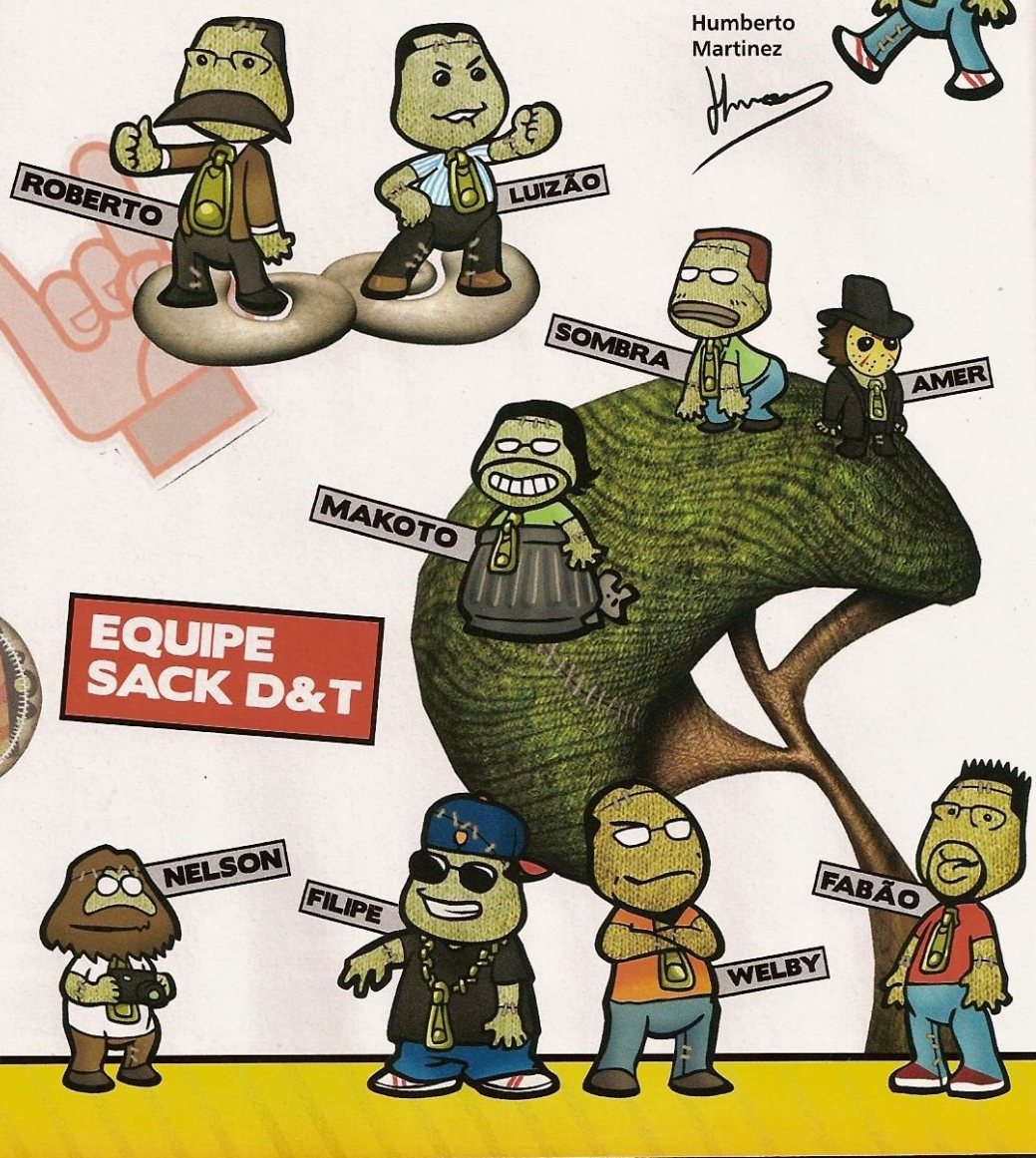
A verdadeira dona do posto de capa da edição era a gatíssima Lara Croft. Mais linda e sexy do que nunca, a exploradora de tumbas chegou ao PlayStation 2 com sua nova aventura e, é claro, a capa tinha que ser dela; afinal, é o game mais aguardado do console. Porém, quando alguém chega chutando a porta e faz barata voar, você é obrigado a rever os seus argumentos... e ninguém é melhor para chutar portas (e seres mitológicos) do que o espartano Kratos. *God of War III* não é só o jogo mais sonhado do PlayStation 3, mas é o número #1 da lista de espera de fãs de qualquer videogame. A Sony impressionou a todos ao liberar uma versão jogável da jornada de Kratos ao Olimpo e, imediatamente, ficou claro: Kratos é a capa de março. E se a Lara achar ruim, ela que reclame com o espartano (afinal, ela tem "argumentos" mais convincentes do que nós).

Outra material em ebulição é o detonado de *Killzone 2*, o FPS que povoa a imaginação dos jogadores há quatro longos anos. Graças ao pessoal da nossa publicação irmã, a **GameMaster**, conseguimos botar as mãos no game completíssimo com mais de um mês de antecedência. Tempo suficiente para produzir um detonado com o que realmente importa: a localização dos itens secretos, afinal ninguém precisa ensiná-lo como sair atirando em aliens folgados.

Quando o assunto é tempo de espera, o novo *Street Fighter* é campeão. Há dez anos é esperado um jogo que seja tão bom quanto o clássico *Street Fighter II*. E o novo episódio conseguiu se igualar ao criador e é uma febre que vicia e não tem cura.

E pensar que ainda há muitos títulos de peso pela frente. Aliás, temos um jogo bombástico preparado para a próxima edição. Arrisca um palpite?

Humberto Martinez



Habbo é um mundo virtual onde você encontra e faz amigos

Acesse habbo.com.br/playstation e não se esqueça de creditar as 5 Habbo Moedas que estamos dando de presente em cada revista PlayStation desta edição. Divirta-se.

ÍNDICE

DICAS

Truques para trapacear para valer

Lego Batman — 110
Ar Tonelico II: Melody of Metafalica — 111
Batman Begins — 111
Bolt — 111
Dragon Ball Z: Infinite World — 111
Duel Masters — 111
Family Guy — 111
Resident Evil 4 — 111
Sly 2: Band of Thieves — 111
SSX On Tour — 112
Afro Samurai — 112
Lord of The Rings: Conquest — 112
Lumines Supernova — 112
Skate 2 — 112
Sonic's Ultimate Genesis Collection — 112
Sonic Unleashed — 112
X-Blades — 112
Castlevania Chronicles — 112
Marvel Ultimate Alliance — 112
Rayman — 113
Rayman 2: The Great Escape — 113
Star Ocean: Second Evolution — 113

ESPECIAL

Reportagens especiais de temas variados

Central Park — 32

CAPA

O maior destaque do mês. Nesta edição, os segredos de *God of War III*

God of War III — 14

PREVIEW

Novidades sobre os futuros lançamentos

Dead Rising 2 — 26
Dynasty Warriors: Strike Force — 25
God of War III — 14
Overlord II — 25
Sacred 2: Fallen Angel — 24
Uncharted 2: Among Thieves — 20
Wolfenstein — 24
X-Men Origins: Wolverine — 26

GERAL

Seções fixas que você verá sempre aqui

Artigo — 11
Compras — 108
Estádio Virtual — 52
Fala, Galera! — 08
Garota Play — 62
News — 10
Perfil — 119
Promoção — 07
Spoiler — 34
Troféus — 114

REVIEW

Críticas dos maiores lançamentos

Army Men: Soldiers of Misfortune — 50
Bolt — 50
F.E.A.R. 2 — 42
Flower — 47
Magic Ball — 49
Shellshock 2: Blood Trails — 44
Skate 2 — 46
Sonic's Ultimate Genesis Collection — 48

Entenda as avaliações

Avaliações técnica e de gênero

Enquanto a Avaliação **D&T** julga os aspectos técnicos dos jogos, a Avaliação de Gênero analisa as características mais importantes para cada estilo de jogo. A Nota Final considera as duas avaliações (técnica e gênero) para representar todo o conjunto da obra.

AVALIAÇÕES

Técnica			
Gráficos	★★★★★	Replay	★★★★★
Controle	★★★★★	Acabamento	★★★★★
Áudio	★★★★★	Dificuldade	★★★★★

RPG	
Enredo	★★★★★
Sistema de Batalhas	★★★★★
Equipamentos/Magias	★★★★★
Colecionáveis	★★★★★
Evolução do Herói	★★★★★

NOTA FINAL 5,5

Gráficos — Qualidade da imagem, modelagem, design, texturas e estilo artístico.

Controle — Resposta aos comandos, praticidade, dinamismo e nível de aprendizado.

Áudio — Qualidade de músicas, efeitos e dublagem, variedade, estilos.

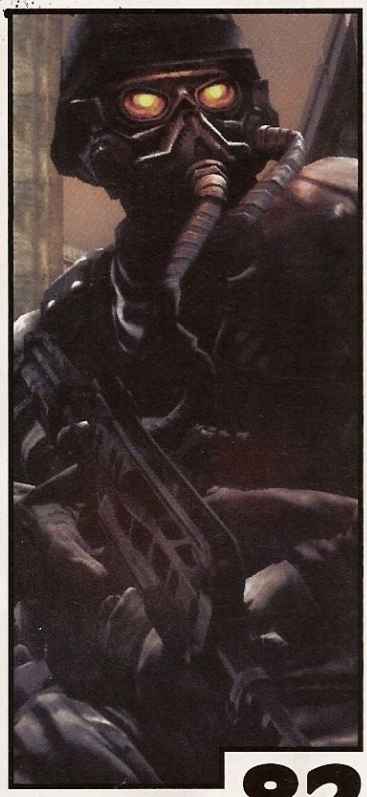
Replay — Atrações extras que permitam a diversão após a conclusão do game.

Acabamento — Atenção com detalhes e finalização técnica do game.

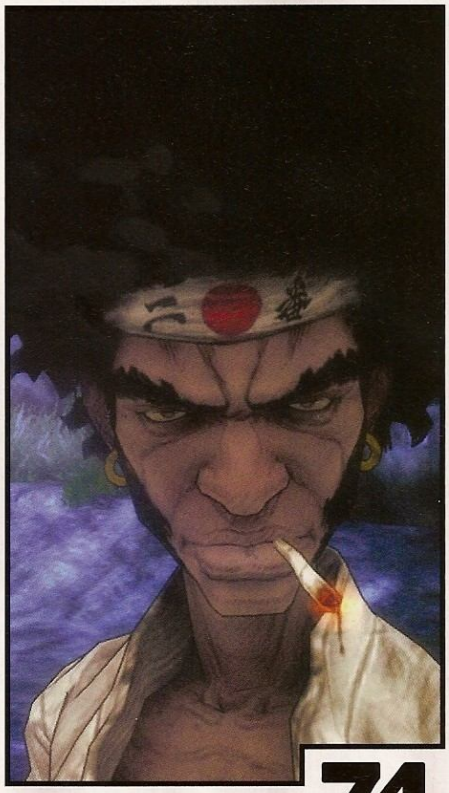
Dificuldade — Nível de qualidade e criatividade dos desafios oferecidos.

DETONADOS

Estratégias completas e guias dos pontos mais complexos dos games

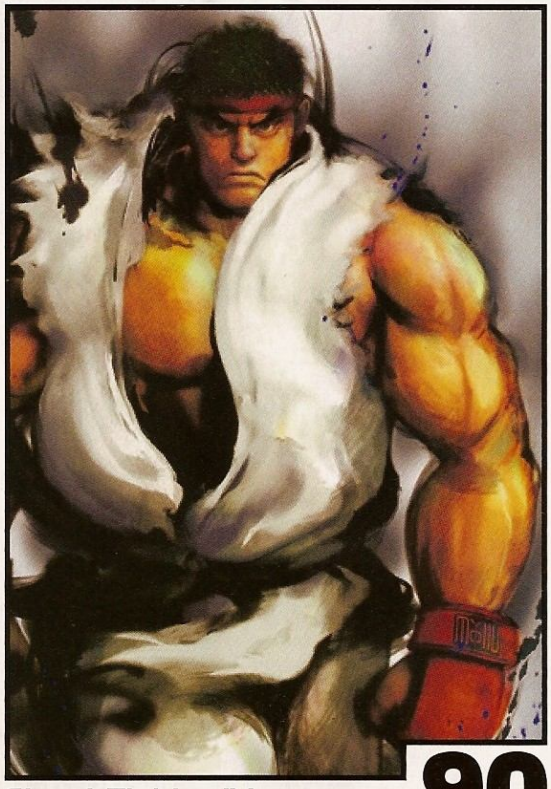


Killzone 2 **82**



Afro Samurai **74**

Tomb Raider Underworld **64**



Street Fighter IV **90**

PROMOÇÃO KRATOS

Se existe uma certeza neste mundo é o fato de que, todos os meses, você concorre a um bom prêmio aqui na **D&T**. Como não somos mesquinhos, a promoção desta edição vai premiar o leitor mais criativo com um PlayStation 3.

O desafio é o seguinte: em uma frase com, no máximo, 15 palavras (temos preguiça de ler frases muito grandes), escreva o que você acha que Kratos vai fazer depois de surrar os deuses do Olimpo e terminar a aventura de *God of War III*. Será que ele vai tirar férias? Talvez se aposente e vá pescar no Rio Tártaro. Ou, quem sabe, ele decida ganhar dinheiro com livros de auto-ajuda com valiosas dicas de como controlar a fúria... Você é quem vai decidir. Use toda a sua criatividade e senso de humor, pois, depois de produzir uma revista do tamanho desta **D&T**, nós queremos rir muito para esquecer o sofrimento da trabalheira danada.

Para participar é obrigatório ler antes o regulamento que está no site da promoção. O endereço é www.europanet.com.br/kratos Neste mesmo endereço você terá acesso ao cupom para enviar sua frase e poderá mandar quantas quiser. Lote a nossa caixa de emails com suas frases e ficaremos felizes.

O resultado da promoção será publicado aqui, na edição 124.

Ícones

Possui funcionalidade Online

Console destinado: Play2, PSP ou Play3

Quantidade suportada de jogadores

Níveis de Empolgação

Análise da evolução da diversão e da dificuldade no decorrer do tempo do jogo.

Dificuldade
5. Infernal
4. Difícil
3. Normal
2. Fácil
1. Babinha

Diversão
5. Despirocado
4. Empolgado
3. Atento
2. Entediado
1. Zzzz!

Se for o caso, reclame.
Nosso objetivo é a Excelência!

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo), 0800-557667 (Outras localidades)
Fax (0xx11) 3097-8583 Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538
Site: www.europanet.com.br

Redação
Fone (0xx11) 3038-5099
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

CARTAS

Malditas revistas de videogames! Revelar os meus segredos... Humpf! Parecem até revistas de fofocas!

Aguardem: Snake vai voltar em breve às páginas da D&T e você vai descobrir tudo sobre sua história

Vendo vídeos

Como faço para desbloquear todos vídeos de *KOF 98 Ultimate Match* do PS2? Estou de dedos calejados de tanto jogar e nada! Só vocês, salvadores dos jogadores desesperados, podem me ajudar.

Djanilson
Olinda – PE

Não somos talco, pomada nem unguento, mas vamos te ajudar com os calos de seus dedos. Anota aí: para liberar todos os vídeos desse game, derrote os 64 personagens (inclusive Goenitz, Omega Rugal e Orochi) no Endless Mode.

Snake Spoiler

Quando vocês pensam em fazer e lançar uma edição com a seção Spoiler dedicada à série *Metal Gear*? Pois ainda há partes de difícil compreensão para todos que jogaram a série completa, mesmo para quem manja de inglês.

Carlos Ledur
Por e-mail

Shhh! Não conte para ninguém, afinal qualquer ação que envolva espionagem deve permanecer em sigilo. Então, chegue mais perto que vamos contar um segredo: a seção Spoiler nasceu com *Metal Gear* em mente. E como essa é uma das séries gamers mais cultuadas de todos os tempos, estamos preparando um material muito especial para ela. Dentro muito em breve você verá Snake, Ocelot, Otacon e todos os outros nessa seção. Mas não espalhe pois, como dissemos, ainda é segredo.

Indisponível

Sou apreciador de card games e achei que *Yu-Gi-Oh! The Beginning of Destiny* é um ótimo título para o console Play 2. Obtive muito sucesso seguindo as dicas da edição 110 da **D&T**, muito obrigado por elas. Maaaaaaaaaaaas... ou deu um "pau" muito esquisito no meu jogo ou os criadores quiseram tirar onda com a minha cara! Tive um trabalhão danado para montar um deck à altura da necessidade para chegar ao fim do jogo, mas algumas cartas não ficaram disponíveis no meu inventário (eu não estou louco). Tipo, começou naquela máquina que temos de colocar 10 cards para transformar em uma. Pois é....essa "uma" apesar de aparecer como ganha, não ficou disponível no inventário. Depois, notei que isso voltou a acontecer quando usei as dicas das últimas edições da **D&T** para colocar os códigos e liberar as cartas para aluguel: também não ficaram disponíveis. Notei ainda que, depois de acabar o jogo, ganhei três cartas muito legais. E adivinhe: não ficaram disponíveis também.

Para finalizar (e essa eu achei a maior das sacanagens), quando recomecei notei que estavam disponíveis os cards do deck de Chumley Huffington. Gastei uma grana boa naqueles cards e pasmem: não ficaram disponíveis. Grande abraço, parabéns pela ótima revista e um último pedido: dá para colocar a Juliana Paes como Garota Playstation?

Daniel Jorge Costa Nunes
Viamão – RS

Coisa mais estranha, Daniel... Procuramos, reviramos, pesquisamos mas não encontramos resposta para suas angústias. Mesmo assim, resolvemos publicar sua carta na esperança de que algum leitor conheça uma solução que possa ajudá-lo. Então, se você que está lendo isso, souber de algo que possa lançar uma luz sobre o problema dos cards desaparecidos do Daniel, escreva para cá e ajude o rapaz. Quanto ao seu pedido da Juliana Paes como Garota PlayStation, talvez ele seja atendido. Estamos negociando com a tiazinha da padaria que entrega nossos pedidos e quem sabe ela aceita posar para a Garota PlayStation. Ela se chama Juliana Pães e, apesar de não ser a Juliana Paes, é bem massa.

Arrombamento

No jogo *Syphon Filter: Dark Mirror*, no Episodio 3, Parte 1, tem um cofre. Preciso do código dele, pois no detonado da revista não tem.

Luiz Antonio Chegancas
São Paulo – SP

Isso que dá ser apressadinho. Se você tivesse parado para ouvir toda a conversa (furada) do soldado, ele teria lhe revelado a combinação do cofre. Mas isso não importa mais pois nós, que não conseguimos guardar segredos, vamos lhe dizer que o número que você deseja é 694. Agora abra o cofre e seja feliz.

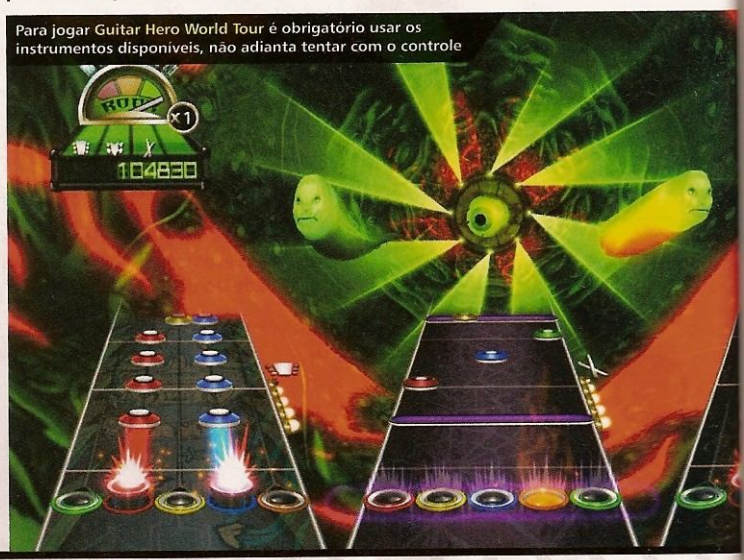
Compatibilidade

Comprei *Guitar Hero: World Tour* e só depois de colocar para rodar é que eu fui descobrir que ele só funciona com os instrumentos... agora minha pergunta: todas as guitarras para PS3 funcionam nesse jogo? Se não, qual guitarra preciso comprar?

Flávio Moura da Silva
São Pedro da Aldeia – RJ

Mas como é que você comprou *Guitar Hero World Tour* sem instrumento nenhum? Anda fazendo coisa errada, né menino? Tá bom, vai... vamos fingir que nada aconteceu. Seguinte: qualquer guitarra compatível com PS3 funciona com o seu jogo, pode ser da Activision ou de alguma licenciada que não tem problema algum. Para você ter uma ideia de como o novo game da série é "amigo dos usuários", até a guitarra de *Rock Band* funciona com ele. ◄

Para jogar Guitar Hero World Tour é obrigatório usar os instrumentos disponíveis, não adianta tentar com o controle



Mande seu e-mail para o Fala, Galera para esclarecer suas dúvidas ou para conversar sobre novelas: playstation@europanet.com.br

BIG BOY Games

DIVERSÃO DE VERDADE

DESDE 1989

www.bigboygames.com.br

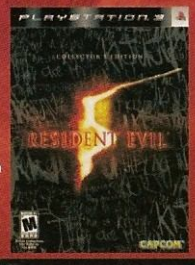
CONSOLES - JOGOS - ACESSÓRIOS

OFERTAS VÁLIDAS ENQUANTO DURAR O ESTOQUE
PREÇOS SUJEITOS A ALTERAÇÃO

* PAGAMENTO NO BOLETO

RESIDENT EVIL 5

LANÇAMENTO

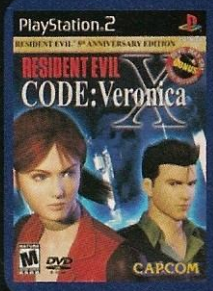


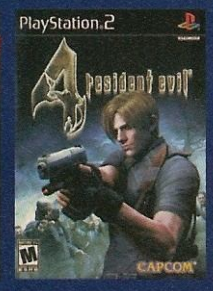
PARCELAMOS EM ATÉ **10X** S/ JUROS

DESCONTO **10%** BOLETO*

LOJA FÍSICA **10X** S/ JUROS

VENDAS PARA TODO O BRASIL





COMPLETE SUA COLEÇÃO

Av. Alberto Sarmento - 879 - Castelo - Campinas/SP

MSN: contato@bigboygames.com.br

(19) **3243-2444**

VENDA & ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Se eu soubesse que iria ganhar a estatueta tão fácil, não precisaria roubá-la. Bom, agora é tarde demais...

GTA VEM COM TUDO

Game da Rockstar tem 6 indicações, incluindo a de Melhor Jogo de 2008

Entidade tradicionalíssima inglesa que organiza premiações anuais para os mercados de cinema e televisão (o que inclui videogames), a British Academy of Film and Television Arts – mais conhecida como BAFTA – anunciou recentemente a lista de jogos que vão concorrer na edição 2009 da badalada premiação.

Entre os destaques, que vão de *Assassin's Creed* a *Fallout 3*, quem chama a atenção é o polêmico *Grand Theft Auto IV*. Indicado em nada menos do que seis categorias distintas, o game da Rockstar concorrerá ao título de Melhor Jogo, Melhor Jogo de Ação e Aventura, Melhor Roteiro e Personagens, Áudio, Jogabilidade e Conquista Tecnológica (ufa!).

Na verdade, *GTA IV* começou a chamar a atenção da Academia desde o finalzinho de abril do ano passado, quando conquistou – em 24 horas - um faturamento de mais de US$ 310 milhões. Foram 3,6 milhões de cópias vendidas em um único dia, o suficiente para superar lançamentos de outros games e até de superproduções hollywoodianas, como o primeiro episódio da série *Homem-Aranha* ou de Harry Potter. Foi o produto de entretenimento mais rentável da história, segundo o *Guiness*, e agora pode entrar para o seleto rol de queridinhos do BAFTA.

Os resultados serão divulgados em março (você poderá conferir aqui na **D&T**). No caso do PS3, *LittleBigPlanet* pode levar para a Sony os prêmios de Conquista Tecnológica, Artística e de Jogo Casual do ano.

FAVORITO Com oito indicações, Niko Bellic prova que a América é a terra das oportunidades. Onde mais um imigrante ultraviolento causador de acidentes seria tão badalado em uma premiação?

INDICADOS

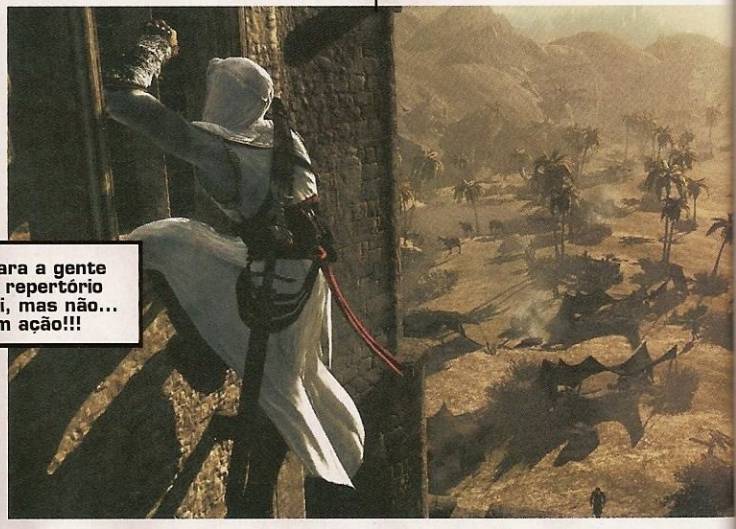
Melhor Jogo (versão de mesa)
- Grand Theft Auto IV
- Call of Duty 4: Modern Warfare
- Fable II
- Fallout 3
- Rock Band
- Super Mario Galaxy

Melhor Jogo (portátil)
- Patapon
- Geometry Wars: Galaxies
- The Legend of Zelda: PH
- Professor Layton
- God of War: Chains of the Olympus
- Soul Bubbles

Conquista Tecnológica
- Grand Theft Auto IV
- Assassin's Creed
- Fable II
- Fallout 3
- LittleBigPlanet
- Spore

Conquista Artística
- Assassin's Creed
- Call of Duty 4: Modern Warfare
- Dead Space
- Gears of War 2
- LittleBigPlanet
- Metal Gear Solid 4

Eu te disse para a gente levar o nosso repertório para a Vai Vai, mas não... Vocês queriam ação!!!



Mickey Rourke foi roubado! Ele merecia o Oscar de melhor ator, foi marmel... hã? Estamos falando sobre o BAFTA e não do...

KILLZONE 2 NA HOME. SERÁ?

Função de vídeos por ser o alvo de Killzone (esperamos que não para discursos helghast)

Durante bate-papo com a publicação *Gaming Only*, o diretor de desenvolvimento de *Killzone 2*, Arjan Brussee, confirmou que a mais nova edição do FPS contará com algum tipo de integração com a PlayStation Home. Só que não se trata de nada imediato, e sim para alguns meses – deve envolver, de acordo com Arjan, a plataforma de vídeos existente dentro da comunidade online da Sony.

MIDWAY LOSE! FINISH HIM?

Produtora de Mortal Kombat pede falência e deixa Scorpion & Cia. com medo do desemprego

Responsável pela franquia *Mortal Kombat*, a Midway Games entrou com um pedido de falência na justiça norte-americana. Com dívidas que somam cerca de US$ 240 milhões – 40% a mais do que o estúdio vale em termos financeiros –, a empresa deve apresentar um plano de reestruturação que permita se entender com seus credores, em vez de só fechar as portas. Embora isso tudo seja um grande ato burocrático, o pedido de falência não impede que a produtora continue seus trabalhos. E o sucesso de *Mortal Kombat Vs. DC Universe* deve dar um fôlego e ajudar a impedir o possível Fatality.

CHINESE DEMOCRACY

Game musical receberá, completo para download, o disco mais recente da banda Guns 'N Roses

Axel quer seguir os passos da banda Metallica e buscar sucesso em games musicais

Líder do grupo Guns 'N Roses e responsável por tudo relacionado ao recente álbum Chinese Demoracy (inclusive seu atraso de quase uma década), o vocalista Axl Rose afirmou em entrevista ao site Billboard.com que o grupo pretende disponibilizar o disco na íntegra para os games *Rock Band* e *Rock Band 2*. A intenção é de que as faixas cheguem à PlayStation Store ainda este mês. Resta saber se alguém vai querer baixar aquela tranqueira.

COLUNA

QUANDO É HORA DE BARATEAR

Fabio Santana
fabio@europanet.com.br

Com a atual crise, o PS3 perde terreno para seus concorrentes Wii e Xbox 360 – e o preço é o vilão

Algo não vai bem com o PlayStation 3. Nos últimos três meses, as vendas do console nos EUA têm sido menores que de um ano atrás: em novembro, foram 378 mil unidades vendidas, contra 466 mil em novembro de 2007 (-18%); em dezembro, 726 mil, contra 798 mil em 2007 (-9%); e agora em janeiro, 203 mil consoles vendidos, contra 269 mil no mesmo mês de 2008 (-24%). No trimestre, um déficit de 14%, ou quase 230 mil unidades a menos que um ano atrás.

É tentador apontar o dedo para a crise econômica mundial como a grande culpada, o que é realmente uma boa razão, mas não é a explicação toda. Se olharmos para os vizinhos, perceberemos que a recessão não os atingiu. No mesmo período em análise (11/2008 a 01/2009), o Xbox 360 teve um crescimento de 14% (de 2,26 milhões para 2,58 milhões), enquanto o Wii vendeu 86% a mais que no ano anterior (de 2,60 milhões para 4,86 milhões).

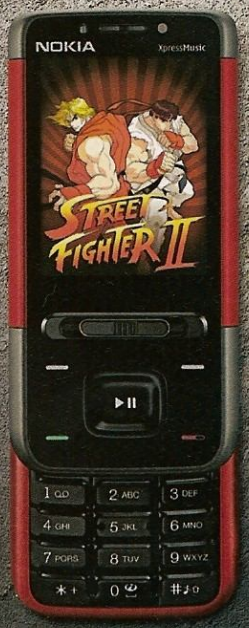
Parece que, na crise, o desempenho do console é inversamente proporcional ao preço praticado. O console da Nintendo, seguro na frente, mantém o mesmo preço desde o lançamento: US$ 249. O X360 hoje é vendido em três faixas: US$ 399 com HD de 120 GB, US$ 299 com HD de 60 GB US$ 199 sem HD. Na outra extremidade do espectro, o PS3 é o mais caro: US$ 499 com HD de 160 GB e US$ 399 com HD de 80 GB. Considerando o preço médio dos modelos, temos o Wii a US$ 249, Xbox 360 a US$ 299 e Play 3 a US$ 449. A diferença é significativa.

Pode-se argumentar, e com toda razão, que o valor agregado é proporcional ao preço de cada um. Mas, em tempos de incertezas, o consumidor é muito mais prudente com o comprometimento da renda, o que só agrava a situação da Sony, que desde sempre tem dificuldades em passar a mensagem sobre o valor do PS3. Mesmo assim, a empresa reluta em reduzir mais o preço do console.

Em oito meses a partir do lançamento (em 09/1995), o PS1 sofreu redução de 33% em seu preço (de US$ 299 para US$ 199), e chegou a 50% do preço original (US$ 149) com 18 meses de idade. O PlayStation 2, muito mais bem-sucedido, demorou 19 meses para ir de US$ 299 para US$ 199, de 10/2000 a 05/2002, quando já tinha 10 milhões de unidades vendidas nos EUA. O PlayStation 3 teve sua primeira e única verdadeira redução de preço com 11 meses de idade, de US$ 599 para US$ 499 (-16%) para o modelo mais caro e de US$ 499 para US$ 399 (-20%) para o modelo mais barato. É verdade que o valor agregado melhorou com o tempo (hoje o console vem com HD de 160 ou 80 GB), mas, ao final de janeiro, 26 meses após o lançamento, o console tinha uma base instalada de 7,7 milhões de unidades nos EUA. Bem menos que os concorrentes X360 (16,2 milhões) e Wii (20,9 milhões).

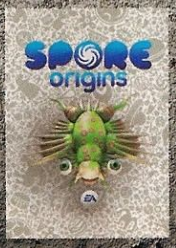
O jogo que você quiser, no seu celular.

Envie um torpedo grátis com a palavra JOGOS para 250 e tenha a maior variedade de games no seu Claro.



Nokia 5610 Xpress Music

- Os melhores jogos.
- Jogos clássicos de filmes, seriados, esportes e guerras.
- Dez lançamentos todo mês, três exclusivos.



NOKIA

Verifique compatibilidade do aparelho com o serviço. Serviço Claro Idéias tarifado à parte. Mais informações em www.claro.com.br ou ligue 1052.

TM & © 2007 Activision Publishing, Inc. TM & © 2007 Hands-On Mobile, Inc. All rights reserved.

AlmapBBDO

Por Matheus Boürg

Kratos espanca um centauro e, ao fundo, um titã observa a cena enquanto destrói o cenário a sua volta. Tradição na série, seres gigantes fazem parte frequente da ação

O Suspense acabou. God of War III finalmente foi posto a teste e provou que é o título mais impressionante e bombástico em muitos anos

Não é mais preciso imaginar se a nova batalha de Kratos está à altura da gigantesca expectativa criada: *God of War III* foi posto a teste e o breve trecho jogável provou quão fantástica a ação será.

O novo episódio de *God of War* não é só uma grande promessa. Ele representa a maior franquia exclusiva para PS3, um trunfo nesta época em que *Final Fantasy* se tornou multiplataforma e representa, sem exageros, o futuro do console. Afinal, é de conhecimento geral de que todos (jogadores, concorrentes, estúdios e a mídia) esperam por *GoWIII* para saber, afinal, qual são as dimensões da superioridade tecnológica do PlayStation 3 e as reais vantagens de armazenamento do Blu-ray.

Se *GoWIII* for mesmo uma obra de arte sem igual, todos terão certeza de que é só o início de uma nova era para o Play 3. Uma má impressão causaria um perigoso descrédito.

2009 é o Ano do Caos

Pouco mais de 700 dias se passaram desde que *God of War II* mostrou qual era o real limite do PlayStation 2. Nada poderia (e não pôde) superar aquilo. Muito tempo para nós, mas um prazo longe do ideal para os funcionários da divisão de Santa Monica da Sony, que desde então trabalham duro para desenvolver do zero os fundamentos de *God of War III* e lançar o game no final de 2009.

Servir como referência técnica e artística para uma segunda geração de jogos para Play 3 não é a única preocupação dos produtores. Este, segundo a Sony, é o capítulo que vai encerrar a série, ou seja, mais um motivo para ser perfeito e memorável. Sinceramente, não dá para acreditar que uma série tão forte e rentável como *GoW* será deixada de lado.

Detalhes Turbinados

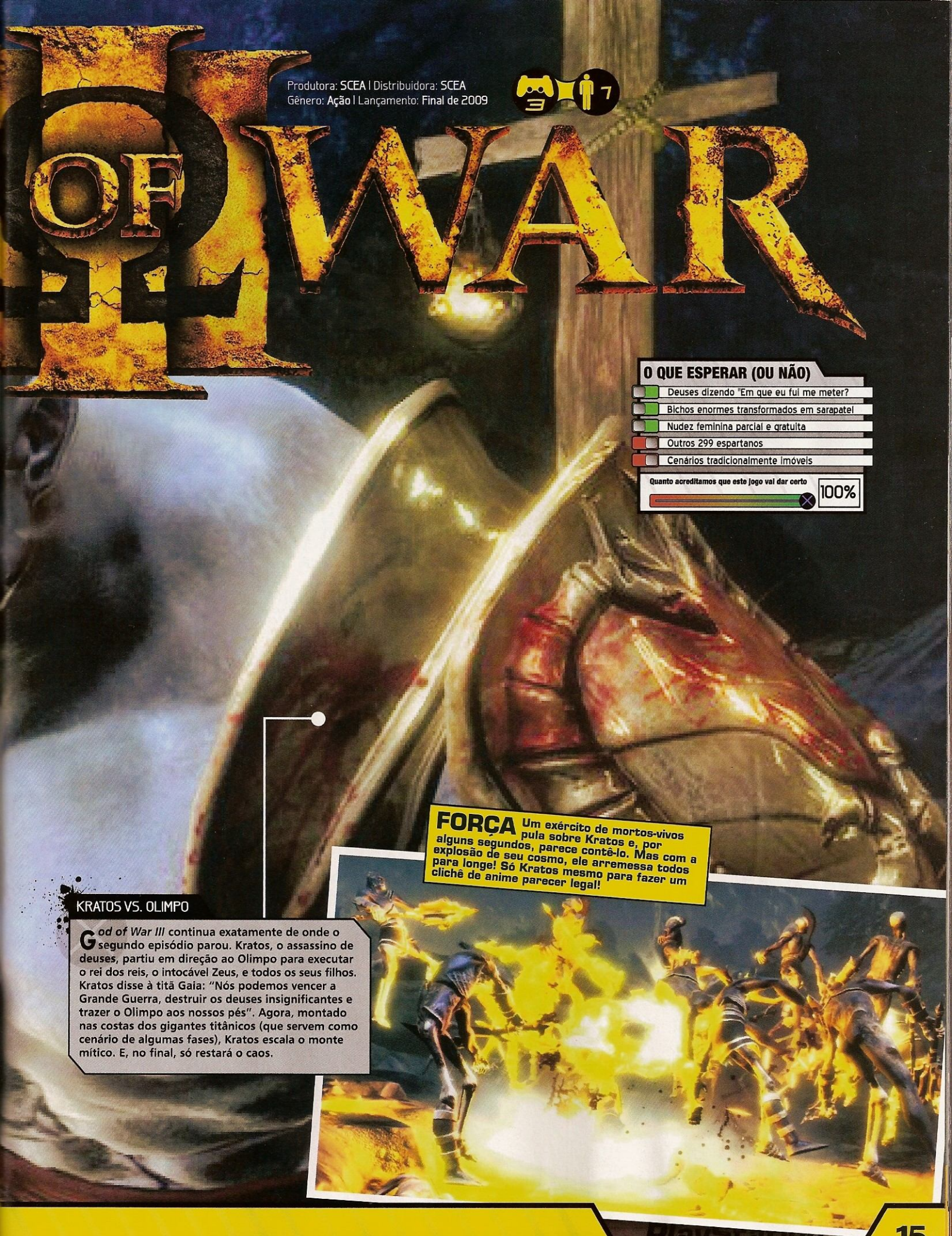
Obviamente, a primeira grande mudança se dá no campo visual, que herda o capricho das versões anteriores ao mesmo tempo em que se lambuza com o hardware do PlayStation 3.

O maior exemplo é a modelagem dos personagenS, especialmente de Kratos. Em *GOW II*, o guerreiro espartano era absurdamente detalhado e realista porque era composto por 5 mil polígonos. O Kratos da nova geração foi construído com quatro vezES mais polígonos e chegou à casa dos 20 mil. "Com esse aumento seria simplesmente impossível carregar o modelo individual de Kratos em um PS2", afirma Ken Feldman, diretor de arte de GoW III. Então prepare-se para ver o anti-herói com um nível de detalhes só comparável a *Gran Turismo 5*.

A verdade é que esse não é o único motivo para *God of War III* ser um projeto que só pode ser comportado pelo PS3. Adicione na lista texturas quatro vezes mais definidas, iluminação dinâmica com recursos inovadores e por aí vai. Quem explica é Stig Asmussen, ►

Passa o dinheiro do busão, gordinho!

Os livros de história erraram. A civilização grega não ruiu, foi Kratos que arrasou tudo que havia por lá.



Produtora: SCEA | Distribuidora: SCEA
Gênero: Ação | Lançamento: Final de 2009

O QUE ESPERAR (OU NÃO)

- Deuses dizendo "Em que eu fui me meter?
- Bichos enormes transformados em sarapatel
- Nudez feminina parcial e gratuita
- Outros 299 espartanos
- Cenários tradicionalmente imóveis

Quanto acreditamos que este jogo vai dar certo: 100%

FORÇA Um exército de mortos-vivos pula sobre Kratos e, por alguns segundos, parece contê-lo. Mas com a explosão de seu cosmo, ele arremessa todos para longe! Só Kratos mesmo para fazer um clichê de anime parecer legal!

KRATOS VS. OLIMPO

God of War III continua exatamente de onde o segundo episódio parou. Kratos, o assassino de deuses, partiu em direção ao Olimpo para executar o rei dos reis, o intocável Zeus, e todos os seus filhos. Kratos disse à titã Gaia: "Nós podemos vencer a Grande Guerra, destruir os deuses insignificantes e trazer o Olimpo aos nossos pés". Agora, montado nas costas dos gigantes titânicos (que servem como cenário de algumas fases), Kratos escala o monte mítico. E, no final, só restará o caos.

REFLEXOS Os Quick Time Events estão de volta. Basta apertar os botões corretos na hora que eles aparecerem na tela e verá um adversário ser despedaçado de forma poética

Kratos espanca um centauro e, ao fundo, um titã observa a cena enquanto destrói o cenário a sua volta. Tradição na série, seres gigantes fazem parte frequente da ação

diretor encarregado de *GoWIII*. Substituindo a figura de Cory Barlog (que, por sua vez, havia assumido o posto no lugar do criador da série, David Jaffe), o cara conta que a equipe por trás do projeto iniciou os trabalhos com três grandes objetivos em mente: o primeiro consistia em criar um jogo capaz de definir o gênero da ação frente à nova geração de consoles; o segundo é proporcionar momentos inesquecíveis dentro do jogo; e o terceiro era redefinir a ideia de escala por meio de cenários jamais desenhados até então. A série costuma ser ambiciosa, por isso não duvidamos destas metas.

Aliás, no que diz respeito a escala, já há provas de que será explorada sem pudor. A menina dos olhos do novo diretor são os titãs, os seres gigantescos nos quais Kratos pegou carona no final do segundo episódio. Pois então, os titãs vão participar da trama como personagens (com toda a vida e influência que lhes cabem no universo do jogo) e também como cenários. Os titãs são tão grandes que, de acordo com a sua natureza, elementos naturais como árvores e montanhas crescem em seu corpo. Só para você ter uma ideia, a floresta onde Kratos aparece correndo e batalhando no último trailer situa-se nas costas de um titã. Os tremores que rolam não são terremotos, mas movimentos do gigante em sua escalada ao Olimpo.

Correndo o risco de soar exagerado, Stig afirma que só a palma da mão de um titã equivale àquela pomposa câmara onde, em *GOW II*, Kratos teve um tête-à-tête com a Medusa. Ainda bem que, desta vez, eles estão do seu lado.

Ah, que dia bonito! Nada vai estragar meu bom humor! Hã? Quem é aquele branquelo correndo na minha direção?

Pilote, depois Mate

Assim como o esqueleto está montado no ciclope na imagem à direita, Kratos poderá

Não me mata não, moço! Eu sou funcionário público

ATALHO Geralmente, em um novo episódio, o protagonista perde seus poderes e é obrigado a evoluir para ganhar outros novos. Não Kratos. O espartano começa sua nova batalha com armas e habilidades conquistadas nos dois episódios de God of War para Play 2.

Será que algum troféu se baseará naqueles minigames de "alegrar" as raparigas? Só o tempo dirá...

controlar monstros míticos em um dos grandes destaques do game. Após espancar um ciclope para valer, por exemplo, você terá a opção de executá-lo ou apertar um determinado botão para montar e assumir o controle da fera. A ideia é que você possa se locomover com mais facilidade, afinal, os cenários são realmente grandes, e também possa destruir hordas de inimigos de forma mais rápida, pois desta vez a tela vai ficar realmente abarrotada de monstros querendo esfolá-lo. Maldoso como sempre, Kratos ainda pode usar sua espada para "atiçar" a montaria e incitar sua fúria contra todos que estiverem à sua volta. Quando cansar, mate-a. ►

CICATRIZ Caso você não se lembre, a cicatriz monstruosa na barriga de Kratos é obra de Zeus, que cravou a Espada do Olimpo no espartano em um ato de pura traição. Sua batata está assando, Zeus!

CESTUS O novo acessório, Cestus, são luvas com visual inspirado nas cabeças do cão guardião do Inferno, cérberus. Ele funciona como luvas de boxe e permitirá socar os oponentes até que eles precisem ser raspados do chão com uma espátula

Espera, o Cérbero tem três cabeças! O que ele fez com a terceira?

Cara, sério, melhor você não saber!

Ainda mais Poderoso

Partindo para os combates propriamente ditos, *God of War III* promove sérias melhorias no que diz respeito ao seu habitual estilo de jogo. Entenda isso como a introdução de novas regras, armas, MUITO mais movimentos, combos mais impressionantes e extensos, além de muitas habilidades novas que vão somar ao repertório de técnicas antigas de Kratos, estas disponíveis desde o começo do game.

Entre as novidades está o polêmico bracelete que causou o maior auê quando o primeiro trailer do jogo caiu na rede. Ah, e você quer saber o que era aquilo, certo? Trata-se do Cestus, um "brinquedo" que, na verdade, funciona como um par de luvas capaz de aumentar brutalmente o poder físico de Kratos e permitirá combater na base da porrada. Além de pesado e vital para destruir elementos do cenário, o Cestus libera descargas elétricas toda vez que entra em contato com um corpo inimigo. Stig garante que, apesar de viciante, o jogador não vai depender de um só acessório o jogo inteiro, pois outros surgirão.

Chegada Tardia

"Nossa intenção é fazer com que, ao encontrar um novo item, você assimile também todos os novos golpes que ele é capaz de executar" prega o responsável pelo "combat design" do jogo. Agora você poderá alternar entre todas as suas ferramentas com o toque de um botão. Por conta dessa flexibilidade, é possível até iniciar um combo com uma determinada arma, continuar com uma segunda e finalizá-lo com uma diferente de todas as usadas até então.

Não se sabe exatamente como todos esses movimentos chegarão ao conhecimento de Kratos, mas há quem aposte no habitual sistema de orbes e experiência.

Ligeiramente aperfeiçoado, ele permitirá não apenas que o jogador execute golpes ainda mais poderosos com o decorrer do game, mas que também melhore sua proteção pessoal conforme progride na trama. É que basta destruir os seus oponentes paraque sua "armadura" seja fortalecida.

O caso das magias é um pouco mais complexo que esse lance todo de experiência. Para começar, basicamente porque a Sony ainda não explicou detalhadamente como o sistema funcionará – apenas disse que ele estará presente, sim, mas de uma maneira diferente de tudo aquilo que já vimos antes. O papo é mais ou menos o de que existem coisas que Kratos não poderá fazer confiando apenas na força bruta, e que isso será encarado como mágico pelos jogadores.

A intenção do estúdio é não permitir que o herói assimile os poderes como se isso fosse um passeio ao parque, já que anteriormente essas habilidades eram conferidas a ele por meio da intervenção de um Deus do Olimpo. Como agora seu objetivo é justamente o de acabar com os tais deuses, basta fazer as contas para entender o porquê dessa direção.

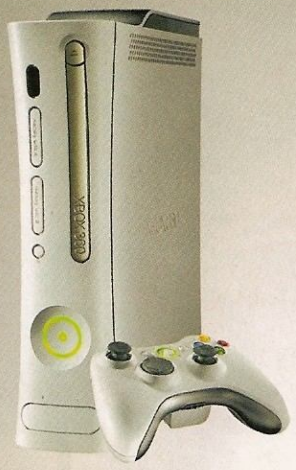
Pode parecer drástico demais, mas todo esse esquema de colocar um ponto final na richa entre Kratos e Zeus é a carta na manga dos responsáveis pela continuação. O próprio Stig Asmussen afirma veementemente que *God of War III* será o último da série e que, por conta disso, toda a trama do jogo está sendo construída com o intuito de recompensar quem esteve ao lado da franquia desde o início. "É um enredo profundo e cheio de reviravoltas" conta o diretor, com um final que deixará muito marmanjo sem reação diante da televisão. E este ano que não termina logo... ◄

ANTI-HERÓI Kratos já aniquilou Teseu e Perseu, dois dos maiores heróis da mitologia grega. Será que Hércules vai ser trucidado nesta versão ou será mais esperto e não vai sair de Rise of the Argonauts?

Enfrentar monstros abomináveis e exércitos titânicos pode ser uma grande aventura para você, mas para Kratos é uma mera Quinta-Feira... antes da hora do almoço

Resta saber se após God of War III vai sobrar alguma coisa inteira da Grécia para um sonhado *God of War 4*

PS2 PLAYSTATION 3 XBOX360 Wii NINTENDO DS



Tudo em games para você!

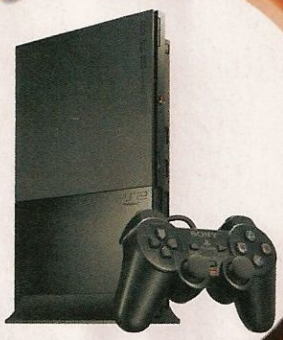
FAST CENTER

www.fastcenter.com.br

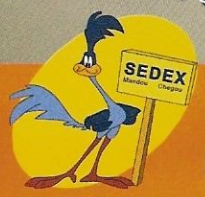
Promoção

PS2 Slim
2 controles
10 brindes
1 bolsa
1 porta CD
1 memory card

3 anos de garantia



SEDEX para todo Brasil



Visite também a Casa do Micro
Av. Dr. Antônio Maria de Laet, 281 - Tucuruvi
Tel.: (11) 2206-4444

Rua Sta. Ifigênia, 51 - Loja 30 - Tel.: (11) 3227-2214
Rua Sta. Ifigênia, 64 - Loja Bb1 e Bb2 - Tel.: (11) 3227-4676

MasterCard Maestro VISA VISA Electron

PREVIEW

Por Matheus Boürg

UNCHARTED AMONG THIEVES

Produtora: Naughty Dog | Distribuidora: SCEA
Gênero: Ação | Lançamento: Final de 2009

Construída com base em uma tecnologia de extremo luxo, nova aventura de Nathan Drake aposta em uma jogabilidade ainda mais dinâmica

Uncharted – o primeirão – foi um excelente jogo. Conquistou milhares de fãs, vendeu mais de dois milhões de unidades em poucas semanas, levou para a Naughty Dog os mais variados tipos de prêmios. Em suma, conseguiu chamar a atenção dos holofotes mesmo sendo um jogo totalmente desconhecido dentro de um mercado hostilizado por marcas consagradas. Claro que teve quem apontasse apenas para seus defeitos – e não foram poucos, para falar a verdade –, mas o que importa é que a Sony viu em Nathan Drake um grande potencial e apostou alto nisso. O resultado é a encomenda de *Among Thieves*, uma continuação que promete incrementar a sensação de ação e aventura da primeira versão e ainda consertou os seus defeitos.

Um dos grandes objetivos de *Uncharted 2* é, de acordo com os próprios responsáveis pelo projeto, deixar de lado todo aquele papo de que a série é um misto entre *Tomb Raider*, *Prince of Persia* e títulos como *Grand Theft Auto*. Sempre "a versão masculina de Lara Croft", mas nunca "o novo game da Naughty Dog". A receita para consertar isso? Criar um jogo que seja denso o suficiente para evitar (fugir) qualquer tipo de comparação. E se você quer saber se a ideia promete vingar, basta se ligar no seguinte: *Drake's Fortune* é um jogo fantástico e utilizou apenas 30% da capacidade gráfica do PS3. Agora a produção quer chegar a 100%.

$uperprodução

O primeiro passo para levar *Uncharted* para um novo patamar foi dado quando o estúdio descolou um orçamento fora de qualquer padrão para dar gás ao projeto: US$ 20 milhões deverão ser utilizados durante todo o processo. Parece muito e, de fato, é.

Boa parte do tutu vem sendo utilizada na evolução da tecnologia por trás da continuação, que consiste em uma versão 2.0 da engine utilizada no episódio original. O intuito é fazer com que Nathan Drake, o protagonista, demonstre suas emoções com extrema fidelidade por meio de um sistema de movimentação bastante intuitivo. Se o personagem estiver com medo, por exemplo, será possível saber disso só de olhar para a sua cara. Se ligar nas emoções do herói é uma jogada interessante, pois isso vai ajudar a compartilhar com o jogador a ideia exata de quando Drake está escondido atrás de uma barreira só para esperar o melhor momento para atacar (expressão tranquila) ou está na mesma situação, acuado e sem muitas ideias de como sair do problema (expressão preocupada e de medo). Além disso, isso vai ajudar a criar identidade com os personagens, pois serão mais reais e carismáticos.

Tiroteios mais dinâmicos de um lado, inimigos mais ferozes e, rápidos do outro

Novos Territórios

A primeira aventura de Nathan acontece praticamente o tempo todo no meio de florestas e ruínas. Em *Among Thieves* há menos mato. A história remonta ao século 13 e o

O QUE ESPERAR (OU NÃO)

- Mais habilidades para usar nos tiroteios
- Os cenários mais cheios de detalhes já vistos
- Perseguições constantes e cinematográficas
- Participação especial de Lara Croft
- Guerra de bolas de neve no Himalaia

Quanto acreditamos que este jogo vai dar certo: 90%

Parem com essa mania de dizer que Nathan é uma Lara Croft de cuecas. Dos US$20 milhões gastos na produção do novo...

TORÇAM Já é fato que haverá um inédito modo multiplayer, mas os produtores não querem revelá-lo muito cedo. Com a aparição dedicada de Chloe Frazer (amiga de Drake e tão competente quanto ele) em diversas imagens, é bem capaz que role um modo multiplayer cooperativo

GELAAAAADA!

O primeiro episódio de *Uncharted* era um delicioso passeio se comparado com os ambientes de *Among Thieves*. Saem as florestas verdejantes e ensolaradas e entram montanhas geladas do Nepal. O primeiro trailer mostra o herói desmaiado dentro de um vagão que descarrilou e está pendurado sobre um abismo congelado. Para piorar, o herói está gravemente ferido. Cabe a você descobrir como ele entrou nessa enrascada. Em tempo, os cenários congelados são apenas parte da aventura. Em busca de pistas sobre o tesouro de Marco Polo, Nathan vai viajar também para cidades e vilarejos misteriosos.

...episódio, US$ 5 milhões foram só de terapia para a crise de identidade do herói.

Quando você ver os cenários gigantes pela primeira vez, vai ficar assim como Nathan, na foto, sem saber por onde começar

CHIQUE Em se tratando de seu lado mais técnico, Uncharted 2 é um dos poucos games a apostar em uma tecnologia de som conhecida lá fora como "Obstruction Occlusion". Como o nome sugere, ela faz com que os ruídos emitidos durante a aventura sejam filtrados e reproduzidos de acordo com as características dos objetos por onde as ondas sonoras passaram antes

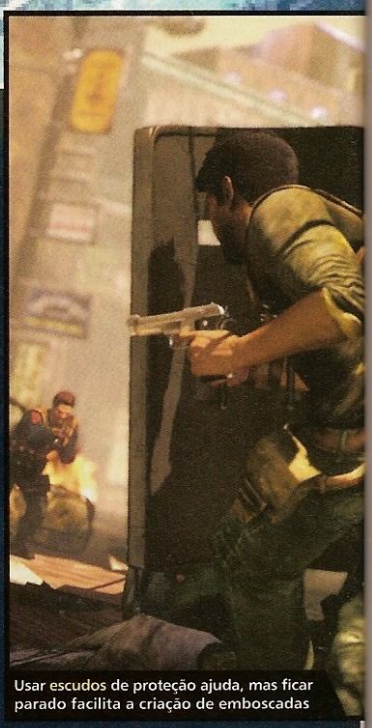
cenário escolhido é o reduto tibetano de Shambala (ou Shangri-La). Foi por lá que, por volta de 1292, o navegador Marco Polo passou junto à sua frota composta por 600 homens e 14 embarcações recheadas de tesouros rumo a Veneza. Como reza a lenda, apenas Polo chegou a seu destino final, enquanto seus aliados (e TODO o tesouro) perderam-se sabe-se lá onde.

Nathan parte em busca de um dos tesouros perdidos durante a viagem, uma tal de pedra Cintamani, dono da fama de ser um rubi capaz de realizar desejos. Se você achou todo o enredo muito Sessão da Tarde para o seu gosto, saiba que isso está longe de ser motivo de vergonha para os executivos da Naughty Dog. Eles mesmos definem *Uncharted 2* como uma versão interativa de um filme de aventura totalmente descompromissado – uma mistura de sequências cinematográficas de lutas, tiroteios, romances e traições. Tudo muito manjado, mas ainda assim reproduzido com capricho suficiente para manter a galera grudada no sofá esperando pela próxima surpresa ou cena de ação. Atores, vozes, dublagens; tudo continua alvo de grande investimento e capricho.

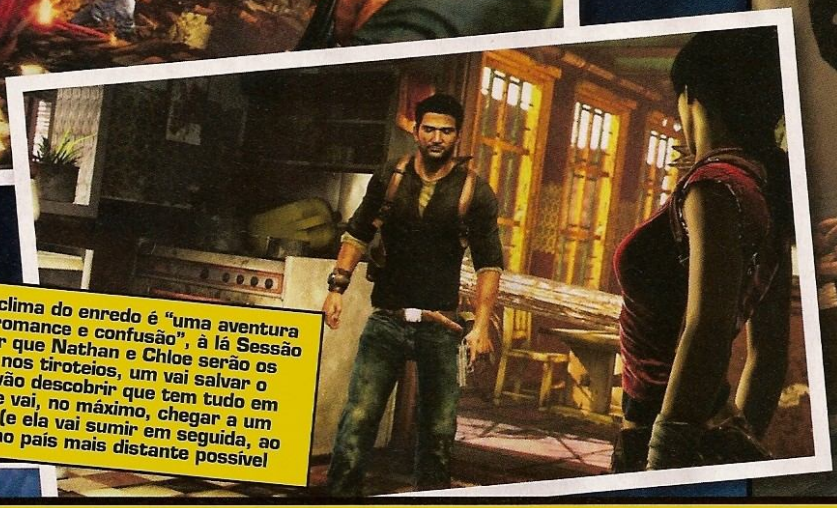
Mais Realismo

Partindo para o campo mais palpável de todo o jogo, *Among Thieves* surpreende por apresentar um visual ainda mais imponente e detalhado que o visto no jogo lançado ao final do ano passado. Boa parte das novidades segue essa linhagem de "não é o que a continuação tem de novo", e sim "o que ela conseguiu deixar ainda melhor", sendo que um dos lances mais bacanas consiste no já pincelado modo como Nathan é capaz de demonstrar seu estado de espírito através de caretas e gesticulações. Ele ofega quando começa a correr demais, por exemplo, e fica vermelho e suado após participar de um tiroteio – é tudo tão orgânico que chega a assustar.

Esse apreço pelo realismo, por sua vez, se estende à exótica ambientação do Nepal, o ponto de partida e principal cenário da continuação. Basicamente todas as texturas encontradas ao longo da cidade foram desenhadas à mão – isto é, no braço, mesmo, para evitar aquela



Usar escudos de proteção ajuda, mas ficar parado facilita a criação de emboscadas



AMOR Já que o clima do enredo é "uma aventura cheia de romance e confusão", à lá Sessão da Tarde, dá para prever que Nathan e Chloe serão os mais infalíveis parceiros nos tiroteios, um vai salvar o outro inúmeras vezes e vão descobrir que tem tudo em comum... mas o romance vai, no máximo, chegar a um beijo desajeitado no final (e ela vai sumir em seguida, ao lembrar de uma missão no país mais distante possível

Com US$ 20 milhões daria para produzir uns dois mil jogos para Wii e ficar trilionário. Mas onde fica a honra aí?

RAMBO OU SOLID SNAKE?

Raça ou cérebro? Em muitas ocasiões, esta será a sua escolha. Graças a uma nova lista de movimentos e possibilidades de interação com tudo que há a sua volta, será possível entrar nos mais insanos tiroteios contra tropas inimigas e usar qualquer objeto como escudo; ou então optar por seguir na miúda para pegar os alvos um por um e de forma tão rápida e fatal que eles não terão tempo nem de gritar "Vai, Curintia!"

Preso no meio de um fogo cruzado, só resta ao soldado se esconder como uma tartaruga de latão. É para rir ou chorar?

Malditas baratas do Nepal! Não morrem nem com rajadas de metralhadora!

habitual sensação de que tudo ao seu redor foi colocado no jogo à base do infame ctrl+c / ctrl+v.

Stealth Ofensivo

Recheado de becos e telhados, o universo do jogo usa recursos e cenas de ação consagradas na trilogia *Identidade Bourne* – principalmente porque Nathan Drake, como bom adepto do Le Parkour e aprendiz de Jason Bourne, passa boa parte de *Among Thieves* saltando de construção em construção em busca de pistas sobre seu tesouro ou fugindo de inimigos que desconfiam que ele sabe demais. A grande promessa neste campo é que, segundo os produtores, o jogo pode usar o mesmo sistema de interatividade semiautomática de *Assassin's Creed*.

Aí você pergunta: mas e o esquema de stealth desenhado especialmente para evitar problemas como esses? Na verdade, o sistema foi remodelado. Agora, em vez de seguir a onda de séries como *Splinter Cell* e se valer da espionagem como um subterfúgio para se manter sempre escondido, Nathan se apoia na tática como uma maneira de definir como, quando e onde entrará em ação. Esse "stealth ofensivo", como os produtores gostam de chamar, permite que o jogador tenha mais controle sobre o jogo, que, por sua vez, se torna mais flexível. É algo parecido com o que você vê em *Metal Gear Solid*, talvez com uma rigidez ligeiramente maior.

O que a Naughty Dog quer dizer com isso é que a liberdade conferida a você permite que a ação role das mais variadas formas – e isso pode ser tanto uma notícia boa como uma ruim. Veja o esquema de cobertura, por exemplo: assim como Nathan pode buscar abrigo em qualquer elemento ao seu redor – seja um muro ou uma porta de carro –, o mesmo vale para seus inimigos. A jogada, então, consiste em se esconder e observar seu oponente, tentando prever o que ele faria caso você partisse para a pancadaria naquele exato momento. Como a Inteligência Artificial do game foi totalmente rearticulada, é provável que esse trampo seja muito mais fácil na teoria do que na prática.

O sistema de stealth aliado à a necessidade de evitar os difíceis inimigos permitirá (ou exigirá) que Nathan use da furtividade também como prevenção a encrencas dispensáveis. Será possível seguir alguns trechos de forma silenciosa e discreta, vantagem para quem decidir chamar pouca atenção ou simplesmente para detonar seus inimigos na surdina. ◄

Prepare-se para encarar unidades futuristas alemãs tão absurdas que não fariam sentido nem nos piores sonhos de Nikola Tesla

WOLFENSTEIN

Distribuidora: **Activision** | Produtora: **Raven Software**
Gênero: **FPS** | Lançamento: **Não definido**

Mais uma vez, vista a farda para surrar os nazistas que gritam "atum"

A série que ajudou a criar e consagrar o gênero FPS passou por uma bela reforma para se ajustar às exigências atuais.

Tocado adiante graças a uma parceria liderada pela gigante Activision, o game abre mão de um subtítulo pomposo e começa exatamente de onde a campanha de *Return to Castle Wolfenstein*, lançado em 2001 para PC, parou. Trocando em miúdos, isso quer dizer que você continua na pele do soldado aliado Willian Blazkowicz e que seus objetivos continuam relacionados à exterminação sem piedade de nazistas com armas futuristas e criaturas sobrenaturais.

Alguém aí já cansou de castigar os nazistas e de reviver a Segunda Guerra Mundial? Ahhh, que sono...

Pode não ser o retrato mais fideldigno da Segunda Grande Guerra, mas quem conhece a série sabe que ela nunca ligou para isso: dos inimigos às armas, tudo pende para o exagero e para o lema do "atire-antes-e-pense-depois".

No campo das novidades, um dos grandes diferenciais de *Wolfenstein* consiste em uma mecânica de escolhas que permite levar o jogo adiante das mais variadas formas, desde as mais agressivas até estratégicas.

A grande sacada é que, ao contrário do que acontece na maioria dos jogos, essas decisões afetam de forma contundente os acontecimentos que se desenrolam na tela. Isso conta principalmente porque existem inúmeras missões secundárias escondidas dentro da trama – todas facultativas, mas que vez ou outra podem render recompensas ímpares inacessíveis através de caminhos comuns. Ótima ideia para aumenta o valor de replay da missão. ◄

Cada classe de jogador conta com uma montaria diferente. Escolha a que se adequa melhor as suas necessidades e estilo de jogar

SACRED 2 FALLEN ANGEL

Produtora: **cdv Software** | Distribuidora: **Ascaron**
Gênero: **RPG** | Lançamento: **Março de 2009**

Aventure-se por um mapa com 35 km² de extensão e um quê de Diablo

Praticamente confirmado para o início deste ano (depois de inúmeros adiamentos), *Fallen Angel* é a sequência de um dos RPGs mais injustiçados dos últimos anos. Definido por muitos críticos como uma cópia barata da série *Diablo*, o jogo se apoia em uma proposta despretensiosa: você tem o direito de fazer o que bem entender em meio a um universo gigante que, no caso específico da sequência, ultrapassa os 35 km² de área e as 300 horas de jogatina. Só para ir de um lado ao outro do continente de Ancara, imagine você, são necessárias seis horas ininterruptas de caminhada.

Você pode optar por uma entre as seis classes oferecidas pelo sistema (Guardian, Inquisitor, Seraphim e outras). É provável que o contraste mais perceptível em relação a estas escolhas se deva não a golpes e magias especiais, mas sim ao tipo de transporte permitido à cada espécie: enquanto elfos usam dragões, inquisitores montam aranhas gigantes

O legal é que o jogo acaba se balanceando em decorrência do multiplayer online, pelo qual até quatro jogadores podem se juntar em um mesmo mapa.

Lidar com esse equilíbrio é de suma importância, pois *Sacred 2* dispensa uma atenção especial aos combates. Por aqui, eles acontecem em tempo real e todos os comandos acionados pelo controle podem ser amplamente customizados. A ideia é facilitar ao ponto de poder deixar o computador decidir, ocasionalmente, a melhor saída para cada ocasião. É óbvio que você pode dar pitaco em tudo (e de fato o jogo deve ser bem melhor assim), mas fica registrada a opção para quem ainda acredita cegamente que controles não podem concorrer com a dobradinha mouse+teclado. ◄

Comum no gênero, os cenários, mesmo vistos a distância, exibem pequenos e belos detalhes

Fusão, ativar! Você na época da Segunda Guerra, montado no gato guerreiro, tocando o terror com Thunder e Meteor. Isso...

OVERLORD II

Distribuidora: **Codemaster** | Produtora: **Triumph Games**
Gênero: **Ação** | Lançamento: **Maio de 2009**

Muito pior do que o capítulo original, só que no bom (ou mal) sentido da coisa

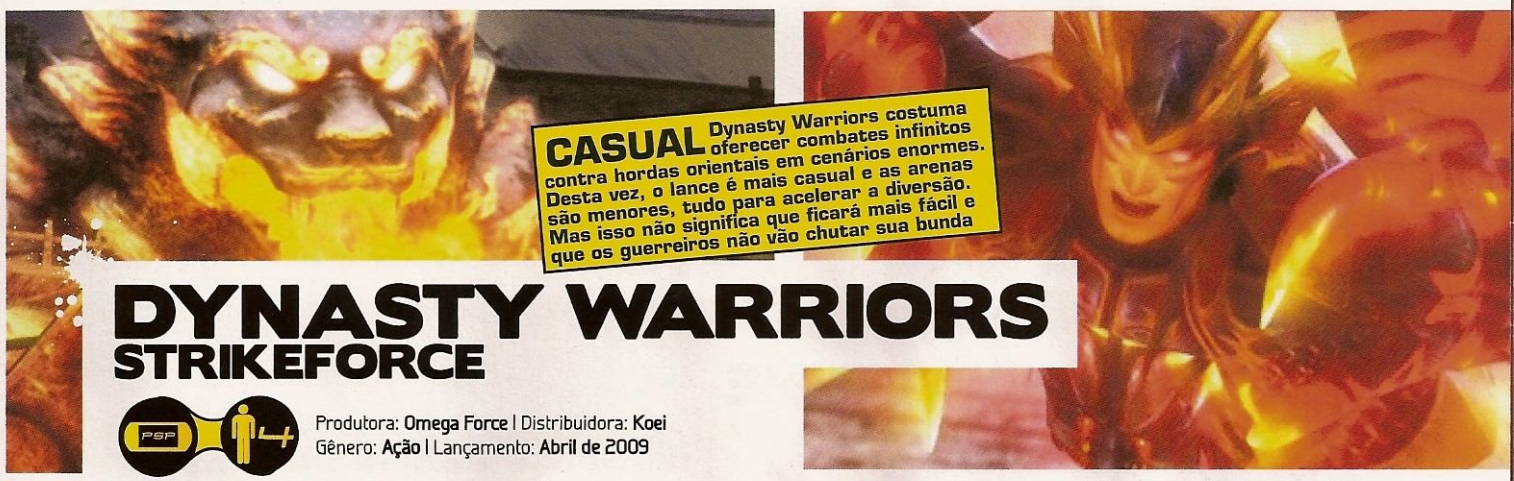
Na linguagem feudal, Overlord era o título dado a um senhor de terras detentor de autoridade sobre outros senhores feudais. No mundo dos games, a máxima permanece inalterada tantos séculos depois. Continuação dos acontecimentos retratados do primeiro game da série, *Overlord II* busca fazer uso de muitas das sugestões que pipocaram após o surgimento da franquia, desde então considerada por muitos como uma das mais esquisitas de todos os tempos.

Mantendo intactos muitos dos elementos presentes no original, o novo capítulo começa exatamente de onde o primeiro parou: o Lorde Supremo morreu, mas, antes disso, conseguiu colocar seu herdeiro no mundo – pausa para reflexão: este herdeiro é você. Papo vai, papo vem, o que acontece é que seu próprio reino te trai e o personagem acaba sendo resgatado pelos mesmos Minions que serviram ao antigo Treinando suas maldades desde pequeno com as babás, o novo Lorde promete se vingar e seus objetivos compreendem desde a conquista do reino até a obtenção de vingança contra os traidores.

O protagonista parece uma mistura dos personagens Rockteer e Homem de Ferro

O comportamento dos Minions foi melhorado: além de existirem criaturinhas mais inteligentes com características de liderança, por exemplo, há todo o esquema de os bichinhos poderem "montar". Isto mesmo: pegar carona, seja em aranhas gigantes, dragões medievais ou salamandras – criaturas que, como não deveria deixar de ser, contam com poderes e detalhes especialmente distintos.

É possível jogar respeitando as regras de duas correntes de pensamento: destruição ou dominação. Enquanto um lado preza por incêndios e genocídios, o outro aposta na submissão e na escravização da população. ◄



CASUAL Dynasty Warriors costuma oferecer combates infinitos contra hordas orientais em cenários enormes. Desta vez, o lance é mais casual e as arenas são menores, tudo para acelerar a diversão. Mas isso não significa que ficará mais fácil e que os guerreiros não vão chutar sua bunda

DYNASTY WARRIORS STRIKEFORCE

Produtora: **Omega Force** | Distribuidora: **Koei**
Gênero: **Ação** | Lançamento: **Abril de 2009**

Novas habilidades e ação simplificada vão retocar uma série irretocável

Chega a ser engraçado falar *de Strikeforce* sabendo que grande parte dos jogadores ansiosos pelo título já saber exatamente o que esperar: um quebra-quebra envolvendo katanas afiadas, diálogos manjados e um pano de fundo relacionado à rica cultura oriental. Se foi assim durante a última década, por que diabos seria diferente logo agora? Pergunte para a Koei.

Este *Dinasty Warriors* foge do convencional e reúne tudo aquilo que a concorrência tem de melhor. Com suporte para quatro jogadores via ad-hoc (o foco neste lado online promete render ainda expansões lançadas vez ou outra via download), *Strikeforce* começa a se diferenciar de seus demais episódios a partir do modo como se desenrola. Os cenários gigantescos e cansativos dão vez a locações menores e igualmente detalhadas, que não exigem muito mais do que 20 minutinhos do seu precioso tempo.

A ação, que por sua vez rola em terceira pessoa, passa a ser tão frenética que o fato de a tela comportar menos inimigos não chega a ser um incômodo – a Koei afirma, inclusive, que diminuiu essa quantidade se aproveitando de um enxuto sistema de Inteligência Artificial. O grande lance, porém, é que 90% das lutas podem terminar bem para o seu lado caso o seu grupo trabalhe de forma cooperativa, isto é, explorando os pontos fortes de cada integrante e sabendo se valer de detalhes bacanas, como a possibilidade de criar armas e comercializá-las pela grande rede.

Quem precisa saber japonês depois de jogar por dez anos praticamente o mesmo jogo?

Pela primeira vez na história da franquia, seus personagens podem voar. É um misto entre pular e usar uma habilidade de flutuar. É bom ter em mente que seus oponentes podem fazer o mesmo e as lutas rolam no ar, no melhor estilo *O Tigre e o Dragão*. ◄

DEAD RISING 2

Distribuidora: **Capcom** | Produtora: **Blue Castle**
Gênero: **Ação** | Lançamento: **Não definido**

Sorte no jogo? Não na sequência de um dos maiores sucessos de 2006

Um dos jogos mais esperados para Play 3 era a adaptação de *Dead Rising*. Infelizmente, isso nunca aconteceu, mas, ao menos, o próximo capítulo da série já está confirmado.

Dead Rising 2 tem início alguns anos após os eventos do primeiro game, quando o fotojornalista Frank West se viu trancafiado dentro de um shopping center lutando para escapar de uma epidemia que transformava todos ao seu redor em zumbis. Sabe-se lá o porquê, a tal coisa não foi contida e acabou se espalhando por todos os cantos dos EUA, chegando então à voluptuosa cidade de Fortune City. Cenário oficial do novo game, o condado faz alusão a Las Vegas e, por conta disso, boa parte da jogatina se passa dentro de um cassino.

Caça-níqueis perdem a graça quando há tantos zumbis molengas para surrar à vontade

É interessante ressaltar que o fato de se passar dentro de um determinado local não restringe as estratégias e opções de jogo oferecidas ao novo protagonista. Afinal, o aspecto mais elogiado de *Dead Rising* é justamente a ideia de que tudo à sua volta pode se transformar em arma e as imagens já revelam o sujeito socando zumbis com uma bela guitarra.

A garantia de que a nova desenvolvedora não se esquecerá disso é justamente a promessa, por parte da Capcom, de que o sábio produtor Keiji Inafune estará lado a lado com a canadense Blue Castle Games durante o desenvolvimento do projeto. Basta conferir as primeiras imagens divulgadas pelo estúdio para perceber que não há muito a temer e que a essência do original está segura.

X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

Produtora: **Raven** | Distribuidora: **Activision**
Gênero: **Ação** | Lançamento: **Maio de 2009**

O "game que o Wolverine merecia há tempos" é um banho de sangue

O filme que vai revelar as origens de Wolverine conta também com adaptações para PSP, Play 2 e Play 3. Segundo seus produtores, será um retrato de Wolverine em sua essência cruel, inteligente e bombada.

Origins mescla, basicamente, tudo o que um jogo de ação tem com alguns elementos que ele deveria ter, mas que talvez sejam polêmicos demais para darem as pintas usualmente. Estamos falando da brutalidade e da quantidade de sangue que você verá durante as cerca de 15 horas de jogatina. Como Wolverine pode executar quatro categorias diferentes de golpes, massacrar os botões em busca de combos cada vez mais inusitados será comum.

A variedade de movimentos é um dos grandes destaques do jogo. Vez ou outra você verá o herói partindo inimigos ao meio, arrancando seus membros ou dilacerando suas jugulares. Cada morte rende ao jogador pontos de experiência que podem ser usados para evoluir o personagem e fazer com que ele ganhe novos movimentos e habilidades.

Snikt! O senso de humor (ou rabugice inveterada) do herói vai garantir algumas risadas

Em relação ao sistema de energia, preocupação de 11 em cada 10 fãs da série, as notícias são promissoras. É que embora conte com aqueles tradicionais indicadores, o game reflete o seu estado de saúde na parte físicoestética do personagem. Conforme perde energia, Wolve tem sua roupa e pele rasgadas, podendo ficar com orgãos vitais à mostra.

Entre nesta corrente de pensamento positivo: "Capcom, POR FAVOR, deixe os limites de tempo fora de *Dead Rising 2*!".

© 1989-2009 - Kid Games - Telefones: (61) 3346-4175 - (61) 3349-2716 - (61) 3201-7031 - contato@kidgames.com.br
Loja 1: CLS 215 Bloco C Loja 17 Asa Sul - Brasília/DF - Loja 2: CLN 209 Bloco A Loja 07 Asa Norte - Brasília/DF
Loja 3: Águas Claras Shopping - 2° Piso - Águas Claras/DF - http://www.kidgames.com.br - Site 100% Seguro

O Claro Idéias apresenta os novos games para se divertir no celular

IMPORTANTE
Antes de comprar o jogo, consulte a disponibilidade do serviço, as tarifas e a compatibilidade com o seu aparelho em ww.claroideias.com.br ou ligue para 1052.

CHUCK NORRIS

O rei supremo dos filmes de ação mostra com quantas voadoras se faz um game

ESTRELANDO O HERÓI MAIS BRIGÃO DOS FILMES DE AÇÃO, O JOGO OFICIAL DO CAMPEÃO DAS ARTES MARCIAIS, HERÓI E ASTRO DA TV, O FENOMENAL CHUCK NORRIS! Um mergulho divertido na vida do herói: rei das artes marciais, justiceiro e militar. Jogo simples e divertido inspirado nos antigos arcades de pancadaria. Muitos inimigos, incluindo chefões inesquecíveis, como Fidel Castro e Kim Jong-il. Lute com armas pesadas ou desfira combos furiosos, movendo-se de moto, carro ou helicóptero. Tire ainda fotos dos amigos e os transforme em inimigos do jogo.

© 2008 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the U.S. and/or other countries. Chuck Norris™ & © 2008 Top Kick Productions. All rights reserved. Proceeds benefit KickStart. www.chucknorris.com

DISNEY BOARD GAMES

Divirta-se com tabuleiros clássicos com tema Disney

OS JOGOS DE TABULEIRO ESTÃO OUTRA VEZ NA MOD
Disney Board Games Master oferece um trio de clássicos
Reversi, Damas e 4 Em Linha, num formato novo e com m
desafios. Cada jogo conta com três modalidades que deixam a brincadeira ainda mais divertida.

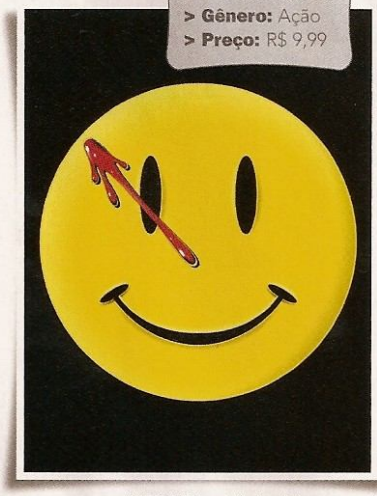
© Disney. Todos os direitos reservados. Distribuído sob licença da Tectoy Mobile no Brasil. Imagens ilustrativas.

WATCHMEN

Ação com o melhor das HQs

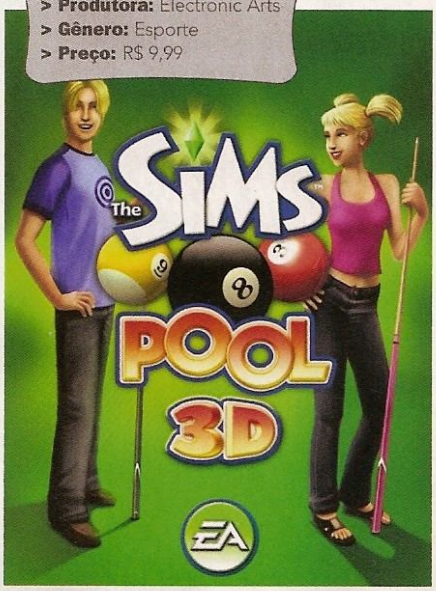
A FAMOSA SÉRIE DE QUADRINHOS DA DC COMICS VIRA FILME NOS CINEMAS E ESTREIA NO SEU CELULAR. Torne-se um vigilante mascarado e lute contra a criminalidade em WATCHMEN. Jogue como Nite Owl, o "Coruja", e enfrente os inimigos nas ruas de Nova York ou lute como o "Comediante" anti-herói nas Selvas do Vietnã. Use os ataques especiais e siga um enredo original do Rorschach's jornal! O tempo está passando e somente os Vigilantes poderão nos salvar.

> **Produtora:** Glu
> **Gênero:** Ação
> **Preço:** R$ 9,99



WATCHMEN and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics.

> **Produtora:** Electronic Arts
> **Gênero:** Esporte
> **Preço:** R$ 9,99



THE SIMS POOL

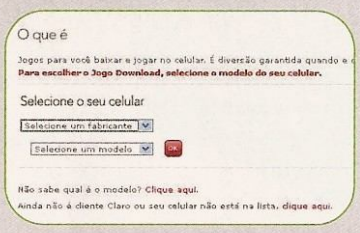
Prove que os Sims são bons de caçapa

CRIE E PERSONALIZE SEU SIM E ENTRE NO SALÃO DE BILHAR EM UMA AÇÃO EMOCIONANTE! *Sims Pool* recria a diversão do bilhar ao estilo Sims, com personagens, ambientes sociais coloridos e um simples controle que permitem tacadas precisas para cumprir os desafios de oito ou nove bolas. Encaçape em *Sims Pool*!

© 2007 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and The Sims are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

COMO BAIXAR

A Claro permite que você compre e baixe os jogos diretamente pelo site Claro Idéias. Para isso, entre no endereço www.claroideias.com.br, selecione o modelo do seu telefone, escolha seu jogo, digite o número do celular e aguarde uma mensagem de texto. Em seguida, insira a senha contida na mensagem no navegador do computador e aguarde o envio do link do jogo. Depois, abra a mensagem no seu aparelho e baixe o game. O valor do game só será cobrado caso a operação seja bem-sucedida.



Ao entrar no site, escolha o modelo do seu celular para que você possa escolher os jogos.

Ao escolher o jogo, clique em *Baixar* e siga os passos seguintes para finalizar a compra.

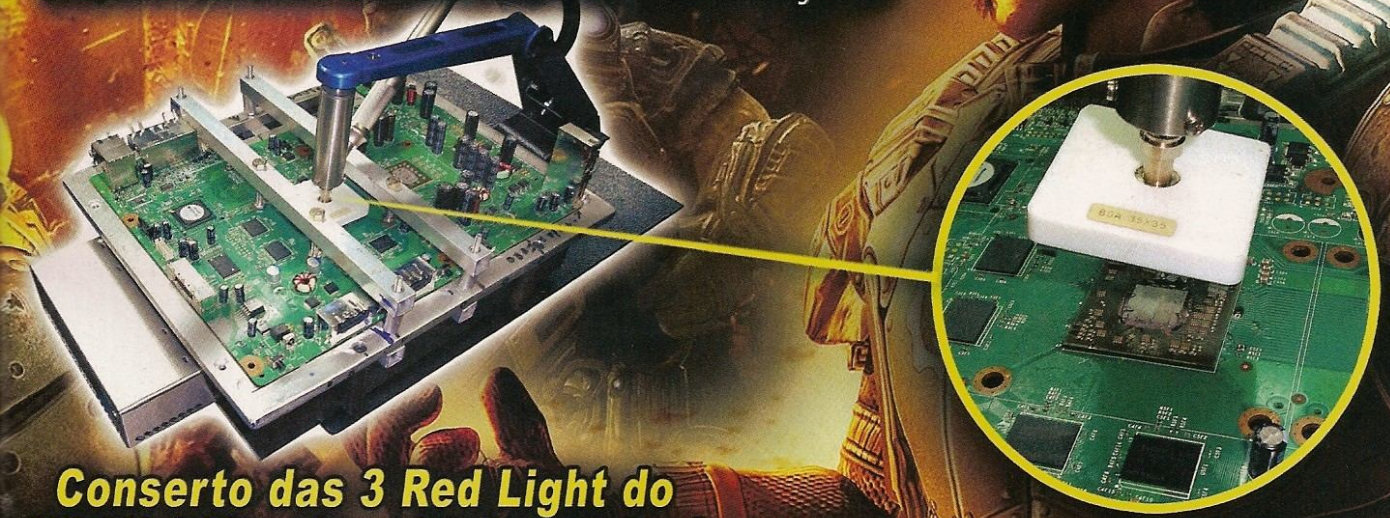
TOP 5 DOWNLOADS DO MÊS DE FEVEREIRO

1. RESIDENT EVIL DEGENERATION
2. SONI 2 DASH
3. NEED FOR SPEED UNDERCOVER
4. OS SIMPSONS 2
5. FIFA 09

Games
Jogador
Souza
EZUTUS
EZUTUS
Games Evolution
AQUI VOCÊ ENCONTRA A MAIS COMPLETA LINHA DE ACESSÓRIOS ROCK BAND, Wii-FIT, GUITARRA DE PS3, VOLANTE DE XBOX, ETC. ENTRE VOCÊ TAMBÉM PARA O MUNDO DA MUSICA, FUTEBOL E VÍDEO GAME
Entrega Grátis para toda Grande São Paulo!!! Enviamos Sedex para Todo Brasil.
3361-8927
3221-0312
3333-7925
3361-8844
Rua Santa Ifigênia, 364 - Loja 105 - São Paulo - Fone: 3361-8927
Rua Santa Ifigênia, 364 - Loja 239 - São Paulo - Fone: 3221-0312
Rua Santa Ifigênia, 403 - Loja 07 - São Paulo - Fone: 3333-7925
Rua Santa Ifigênia, 485 - Loja 44 - São Paulo - Fone: 3361-8844

EVOLUTION

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA
EQUIPAMENTOS DE ÚLTIMA GERAÇÃO



Conserto das 3 Red Light do XBOX 360 pelo módulo original com 6 meses de garantia!!!

PLAYSTATION 2
R$ 499,00

NINTENDO DS
R4+MICRO SD 4GB
R$ 690,00

SONY PSP
R$ 699,00

NINTENDO Wii
R$ 1.199,00

60GB

XBOX 360 PREMIUM
PLACA JASPER
R$ 1.399,00

PLAYSTATION 3 80 GB
R$ 1.590,00

Por Leandro Rodrigues

A cena de fuga que poderia ter virado algo épico, se tornou um verdadeiro motivo de vergonha para a Atari. A ideia era que Ethan, o protagonista, fizesse uma louca perseguição em meio a ruas desmoronando ao redor do Central Park. Mas o que acontece é uma cena sem controle, onde o jogador sofre para não bater em nada. Fato corrigido na versão para PS3.

Alone In The Dark - 2008

Marty, a zebra do zoológico do Central Park, apesar de cercado de regalias, resolve fugir para descobrir o que existe fora do perímetro do seu cativeiro. Daí para frente o jogador deve guiar Alex, Melman e Glória em segurança por dezenas de aventuras até retornarem, são e salvos, ao recanto no centro de Nova Iorque.

Madagascar - 2005

A série gosta de colocar suas loucas investidas em Nova Iorque, mas nunca usa o seu verdadeiro nome. Seja lá qual for o nome, uma cidade com a estátua da Liberdade e um Central Park é Nova Iorque. E em poucos jogos você consegue invadir um parque a toda velocidade, dentro de um carro, atirando para todos os lados, isso só em Liberty City, a Nova Iorque virtual.

Grand Theft Auto IV - 2008

Central Park

O parque mais querido de Nova Iorque é também o mais popular nos games. Só que aqui ele é bem mais perigoso

Um dos maiores pontos turísticos do mundo, o Central Park também é o maior palco para filmes, seriados e, claro, jogos de videogames. Localizado na cidade de Nova Iorque, mais precisamente no distrito de Manhattan, o parque possui nada menos do que 3,4 km² e um público médio de 25 milhões de pessoas visitam esse verdadeiro Oasis em meio a balbúrdia dos arranha-céus.

Os números, em si, explicam o fascínio que o lugar exerce sobre os produtores de jogos, mas o fato é que um parque deste tamanho dá asas à imaginação de qualquer um, imagina então em quem é pago para pensar em coisas mirabolantes.

Conheça alguns jogos que oferecem um passeio virtual ao grandioso Central Park. ◄

Os personagens dos seriados *Friends* e *Seinfeld* sempre estão no Central Park, mas nunca tiveram um game. Hmmmm,...

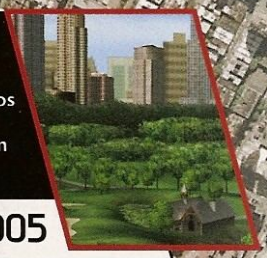
O aracnídeo adora circular pelas ruas de Manhattan. Em *Spider-Man 3*, uma das missões é justamente em meio as árvores e lagos do famoso parque. Seu objetivo é bem bizarro: acabar com um grupo de lagartos que intimida e causa pânico aos moradores da cidade.

Spider Man 3 - 2007

True Crime não foi o primeiro a recriar o mapa de Nova Iorque, muito menos a colocar o Central Park como arena para batalhas entre gangues. Mas com certeza foi o que conseguiu criar uma cidade tão detalhada. O Central Park virtual reproduzia os principais pontos turísticos.

True Crime New York City - 2005

Tiger Woods é o maior e, atualmente, o único simulador de golfe nos videogames. Nem por isso ele deixa de "viajar" um pouco na idéias e criar cenários com cursos fictícios. Um deles foi em pleno central parque, onde os profissionais jogam sem medo de acertar o povão.



Tiger Woods 06 - 2005

O segundo dia de aventura de Aya rola no centro de Nova Iorque. Além de visitar o museu de história natural, ela precisa entrar no Central Park, procurar a chave do zoológico e ir até para encarar animais monstruosos.

Parasite Eve - 1998

Os filmes da série *Duro de Matar* são confusão do começo ao fim para o oficial John McClane, então porque no jogo seria diferente? Uma das missões que John precisa fazer é localizar e eliminar um motorista de taxi que está com um carro bomba.

Die Hard Trilogy - 1996

O verdão circula livremente pelas ruas de Manhattan. Ao contrário do Homem Aranha, ele não precisa de teias para "voar" pela cidade. Ele consegue ir da Time Square ao central parque em um "pulinho", literalmente.

The Incredible Hulk - 2008

Dezenas de dilemas cercam a vida de Ethan. Salvar ou não a vida de um garoto que está se afogando, quando você é o principal suspeito de um assassinato. Sem saber o que está acontecendo com a sua vida Ethan deve escolher o que fazer no momento em que um guarda policial circula pelo Central Park.

Indigo Prophecy - 2005

SPOILER

Por **Gilsomar Livramento**

DEPOIS NÃO VENHA CHORAR

Antes de começar a devorar esta matéria e descobrir os macabros segredos da série *Fatal Frame*, tenha em mente de esta reportagem revela informações avançadas de roteiro, inclusive sobre os seus finais. Por isso, assine a cláusula abaixo e nos livre de qualquer responsabilidade... É brincadeira: basta ler e não estragar a sua diversão. ^ ^

FATAL FRAME

Jogos que compõem a série:
- Fatal Frame (2001, PlayStation 2)
- Fatal Frame II: Crimsom Butterfly (2003, PlayStation 2)
- Fatal Frame III: The Tormented (2005, PlayStation 2)
- Fatal Frame IV: Mask of the Lunar Eclipes (2008, Nintendo Wii)

Os personagens (principalmente as garotas) são muito parecidos e os nomes japoneses não nem um pouco e cambadas de gêmos só nos confundem mais

Conheça os segredos sombrios da série mais fantasmagórica do Play 2

Após o misterioso desaparecimento de seu pai e do suicídio da mãe, a jovem colegial Miku Hinasaki criou um forte laço com seu irmão mais velho, Mafuyu. O rapaz, por sua vez, se interessava cada vez mais pela profissão de novelista, influenciado por Junsei Takamine, um grande amigo e escritor conceituado.

Junsei trabalhava na criação de um novo livro e partiu com sua equipe para reunir material em uma velha mansão tida como assombrada. Junsei e todos que o acompanhavam desapareceram de forma misteriosa.

Mafuyu decidiu investigar o caso por conta própria e foi para a mansão munido apenas com sua máquina fotográfica, herança de sua mãe.

Graças a um aguçado sexto sentido, dom comum entre os membros da família Hinasaki, Mafuyu encontrou a Mansão Himuro, oculta nas profundezas de uma densa floresta. Dizem que, muitos anos atrás, a mansão foi posse de um poderoso latifundiário, dono de quase toda a região. Assim como seu amigo, Mafuyu também desapareceu no sombrio cenário da mansão Himuro.

Após algum tempo sem receber qualquer notícia ou esperança, Miku decide ir em busca de pistas sobre o destino de seu irmão.

Ao encontrar a mansão (o sexto sentido da garota parece um imã que a conduz ao local), Miku descobre o primeiro indício da presença do irmão: a velha câmera fotográfica estava abandonada no chão. Miku recolhe a câmera e prossegue, certa de que algo está muito errado.

Sorrisinho maroto e mãos bobas...

A investigação é alimentada por anotações deixadas por Junsei e sua equipe, revelando fatos, curiosidades e descrevendo antigos rituais feitos na mansão. A constante presença de assombrações indica que o mal que foi causado no passado do local não ficou para trás. Os rituais que ali aconteceram condenaram a vida de muitas pessoas, aprisionando os seus espíritos no local. Miku ainda não sabe que reflexos da maldade antiga levaram Junsei e a sua equipe a uma morte cruel. Mafuyu, curiosamente, havia sido poupado.

Guardião da Eternidade

Kirie, o espírito de uma mulher que foi forçada a fazer o ritual que a condenou a ser guardiã do santuário e do portal para o outro mundo, preservou a vida de Mafuyu por sua semelhança com um antigo amor.

A assustadora jornada de Miku alcança seu ápice quando a garota descobre um antigo fragmento de espelho dentro da câmera fotográfica. Ao uni-lo com outros pedaços achados na mansão, Miku recria o mítico Espelho Sagrado, o qual ela deposita em uma pedra diante do portal que leva ao Inferno.

Nesse momento, o reflexo de Malice (a força do mal) é visto no espelho, libertando Kirie e Mafuyu (o rapaz estava aprisionado ao espírito de Kirie).

A força maligna presente na mansão se manifesta tentando cruzar o portal. Kirie o fecha e assume seu papel de mártir, amarrando-se diante da passagem para mantê-la selada. A força do mal tentando sair faz com que o santuário estremeça e Kirie manda Miku e Mafuyu fugirem.

O santuário começa a ruir, mas Mafuyu decide ficar com Kirie para não deixá-la sozinha e impedir que ela falhe novamente na proteção do portal – enquanto envolvido pelo espírito da guardiã, o jovem sentiu toda a agonia que a atormentou e sabe do seu fardo eterno. Apenas Miku escapa e os espíritos, antes prisioneiros da mansão, são libertados. Desde então, Miku parou de ver ou pressentir espíritos.

Fatal Frame II

As irmãs gêmeas Mio e Mayu Amakura visitam o lugar onde brincavam quando criança: uma floresta próxima a um pequeno rio. Parte da floresta desapareceria em favor da

A série *Fatal Frame* busca inspiração em lendas e mitos japoneses, além de filmes e livros. Assita a filmes como *Juon* e...

MEDO O terror de Fatal Frame não é composto por aparições súbitas de fantasmas. Existem documentos que contam detalhes cruéis de eventos do passado e presente. Além de chocar, as descobertas dão sensação de envolvimento ao jogador.

construção da represa Minakami.

Mio devaneia, relembrando de um acidente de infância e, quando volta a si, percebe que sua irmã desapareceu. Assustada, ela vaga pela floresta procurando Mayu e a vê correndo mata adentro, seguindo uma estranha borboleta. Durante a perseguição, Mio começa a ter estranhas visões e a realidade à sua volta fica distorcida.

Mio alcança sua irmã e percebe que estão perdidas e diante de um vilarejo sombrio. Várias borboletas luminosas cercam as gêmeas, e, como se estivesse em transe, Mayu balbucia: "o vilarejo perdido". Segundo as lendas, o vilarejo Mikami é amaldiçoado e condenado à escuridão eterna, cercado por uma densa névoa que fez seus habitantes desaparecerem sem deixar rastros.

Impossibilitadas de voltarem por onde vieram, Mio e sua irmã seguem rumo ao vilarejo. Elas encontram em uma casa a Camera Obscura, uma câmera antiga com o poder de fotografar e exorcizar fantasmas. Mio, consequentemente, descobre fatos sobre o ritual Sacrificio de Sangue e um incidente que ocasionou o desastre "Repetence", condenando os habitantes à escuridão eterna. Voltando ao estado que parece um transe, Mayu desaparece.

Sob o vilarejo há um sistema de túneis que, segundo as lendas, no ponto mais distante se encontra um abismo que conduz ao Inferno. Para manter essa passagem entre os dois mundos fechada, gêmeos que nasceram no vilarejo foram usados em um ritual, no qual o mais velho tinha que estrangular o mais novo para que sua alma permanecesse no vilarejo na forma de uma "borboleta de sangue". As últimas gêmeas do vilarejo, Yae e Sae Kurosawa, tentaram escapar de seu destino com a ajuda de Itsuki Tachibana, um dos gêmeos do ritual anterior – e é a fantasma que tenta ajudar Mio, chamando-a de Yae.

SEIJIRO MAKABE (FF2)

O Enigma

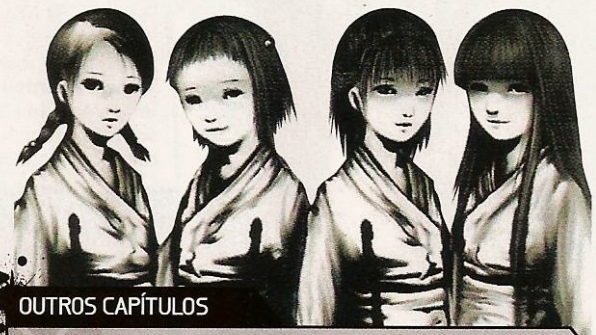
Diante das descobertas macabras, Mio (a mais jovem) fica determinada a fugir daquele lugar, temendo ser vítima de estrangulamento, pois Mayu está sob possessão do fantasma de Sae. Ao mesmo tempo, ela também não quer partir e abandonar a irmã.

Quando finalmente fica cara a cara com Mayu, Mio encontra um velho documento deixado por um folclorista a respeito da "Ordem das Gêmeas": no vilarejo, o gêmeo que nasce primeiro é considerado o mais jovem, enquanto o segundo é tido como o mais velho. Só então Mio entende o porquê das estranhas visões: em vez de ela ser sacrificada, na verdade ela deve sacrificar sua irmã. Um destino tão cruel que conduziu os gêmeos anteriores, vítimas do sacrifício no vilarejo, a serem consumidos pela loucura a ponto de cometerem suicídio.

Mio entra na área onde o sacrifício deve ser realizado e encontra Mayu sobre a pedra do altar. Esta diz como se sentiu oprimida em saber que tem que viver ou morrer separada da irmã, mas que com o sacrifício as almas de ambas se tornarão uma e ficarão juntas por toda a eternidade.

Mayu se deita na pedra do altar e conduz as mãos de sua irmã até seu pescoço, pedindo para que ela faça o que deve ser feito. Mio sente uma estranha sensação que não pode controlar e quando volta a si, sua irmã está morta. As marcas das mãos no pescoço de sua irmã ganham a forma de uma borboleta vermelha, que se desprende da carne. Os espíritos que acompanharam o ritual pegam o corpo da irmã morta e o atiram no abismo. O ritual está feito, os espíritos dos atormentados desaparecem. Mio se descontrola com a barbaridade que fez e vê o espírito de sua irmã voar para junto de muitas outras borboletas.

Mio a segue e presencia a cena de todos os pontos luminosos desaparecerem sob o amanhecer de mais um dia, com a consciência pesada. O tempo passa, é um belo fim de tarde e Mio está sentada e sozinha diante do rio da represa Minakami, lembrando de sua irmã. ►



OUTROS CAPÍTULOS

Fatal Frame IV: The Mask of the Lunar Eclipse, lançado exclusivamente para Wii, conta a história de jovens que foram resgatadas de um sequestrador, em 1970, na ilha Rougetsu pelo detetive Choushiro Kirishima. Dez anos mais tarde, duas das garotas (Marie Shinomiya e Tomoe Nanamura) morrem misteriosamente. As garotas restantes (Misaki Asou, Ruka Minazuki e Madoka Tsukimori), então com 17 anos de idade, voltam à ilha para recuperar suas memórias e descobrir mais sobre o que realmente aconteceu naquele dia.

Existe também um game com trama paralela chamado *Real: Another Edition*, lançado para celular no Japão. Apesar do jogo se tratar apenas de capturar fantasmas, a semelhança com a série está no fato de que a câmera do celular funciona como Camera Obscura.

Odeio paparazzis!!!

REZA A LENDA...

O primeiro game da série *Fatal Frame*, também conhecido por *Zero* (Japão) ou *Project Zero* (Europa), tem uma tram bem densa, com base em lendas urbanas japonesas. Mas quando a Tecmo distribuiu o game nos EUA e acrescentou no título "baseadoem uma história real", ficção e realidade começaram a se fundir.

Dizem que, por volta de 1900, a mansão Himiryru, localizada em uma área rochosa na saída de Tóquio, Japão, foi palco do mais violento assassinato da história do país. Sete pessoas foram mortas de maneira brutal sob a prática do "Ritual de Estrangulamento", ligado a um lado obscuro do xintoísmo.

A partir daí, surgem lendas e mitos de que o lugar ficou amaldiçoado e que as três residências que adornam a mansã possuem um laço com os acontecimentos, contribuindo para ocorrência de fenômenos inexplicáveis na propriedade – marcas de mão feitas com sangue nas paredes, espíritos vagando em plena luz do dia, etc. Isso gerou certo medo nos moradores de Tóquio. O fato é que ninguém sabe indica onde, exatamente, fica (ou ficava) a tal mansão.

É quando uma figura brilha em seu pescoço, na forma de uma borboleta. A promessa feita ecoa em sua mente: "elas ficariam juntas por toda a eternidade".

Fatal Frame III

Foi numa noite de chuva intensa que um grave acidente de carro marcou a vida da fotógrafa Rei Kurosawa. Embora tenha sobrevivido ao capotamento, seu noivo, Yuu Asou, faleceu na hora. Após meses de culpa e dor, Rei volta ao trabalho. Foi durante uma sessão de fotos em uma velha mansão em ruínas, na qual rumores da população local diziam que era assombrada, que sua câmera registrou a imagem de Yuu. Ela seguiu a imagem pelo corredor e, naquele ínfimo momento, uma forte sensação tomou conta da mente de Rei, levando-a ao que parecia uma realidade alternativa. Um novo corredor, com cortinas esvoaçantes, camufla uma mulher estranha vindo em sua direção. É então que um olhar penetrante faz com que Rei se veja deitada no chão, onde mulheres pregam suas mãos e pés, fazendo-a voltar à realidade.

Mais tarde, após revelar as fotos, o que parecia ter sido uma alucinação mostra que, de fato, Yuu esteve naquele corredor. Rei passa a ter sonhos estranhos, nos quais se vê diante de uma velha mansão de arquitetura japonesa tradicional na qual Yuu entra. Mas é quando ela o segue que o sonho se transforma em pesadelo. Depois de muito vagar buscando seu amado, Rei é abordada por uma mulher fantasmagórica, de corpo coberto de tatuagens, que toca em seu ombro e sussurra: "Me deixe dormir para sempre".

Outro Mundo

Assim como Rei se torna vítima dos constantes pesadelos, Miku também passa a ser afetada; ela sonha com seu irmão, Mafuyu.

Paralelamente, Kei Amakura, tio de Mio e Mayu Amakura, melhor amigo de Yuu, está envolvido em uma pesquisa sobre eventos paranormais. Kei envia cartas relatando novas descobertas acerca dos estranhos sintomas que afligem Mio (em coma no hospital) e da lenda urbana da "casa do sono" para Yuu (sem saber que este tinha morrido), instigando a curiosidade de Rei. Durante suas pesquisas, ele também passa a ter sonhos estranhos com uma mulher de corpo todo tatuado.

Três pessoas diferentes, vítimas de uma mesma maldição pelo mundo dos sonhos. Enquanto Kei continua suas investigações, o corpo de Rei manifesta tatuagens que crescem sempre que ela acorda. Miku também passa a agir estranhamente, acordada, cantarolando uma velha cantiga.

Aos poucos, a linha entre sonhos e realidade começam a se misturar para Rei. Miku começa a sentir os efeitos da maldição, tend boa parte do corpo envolvida por

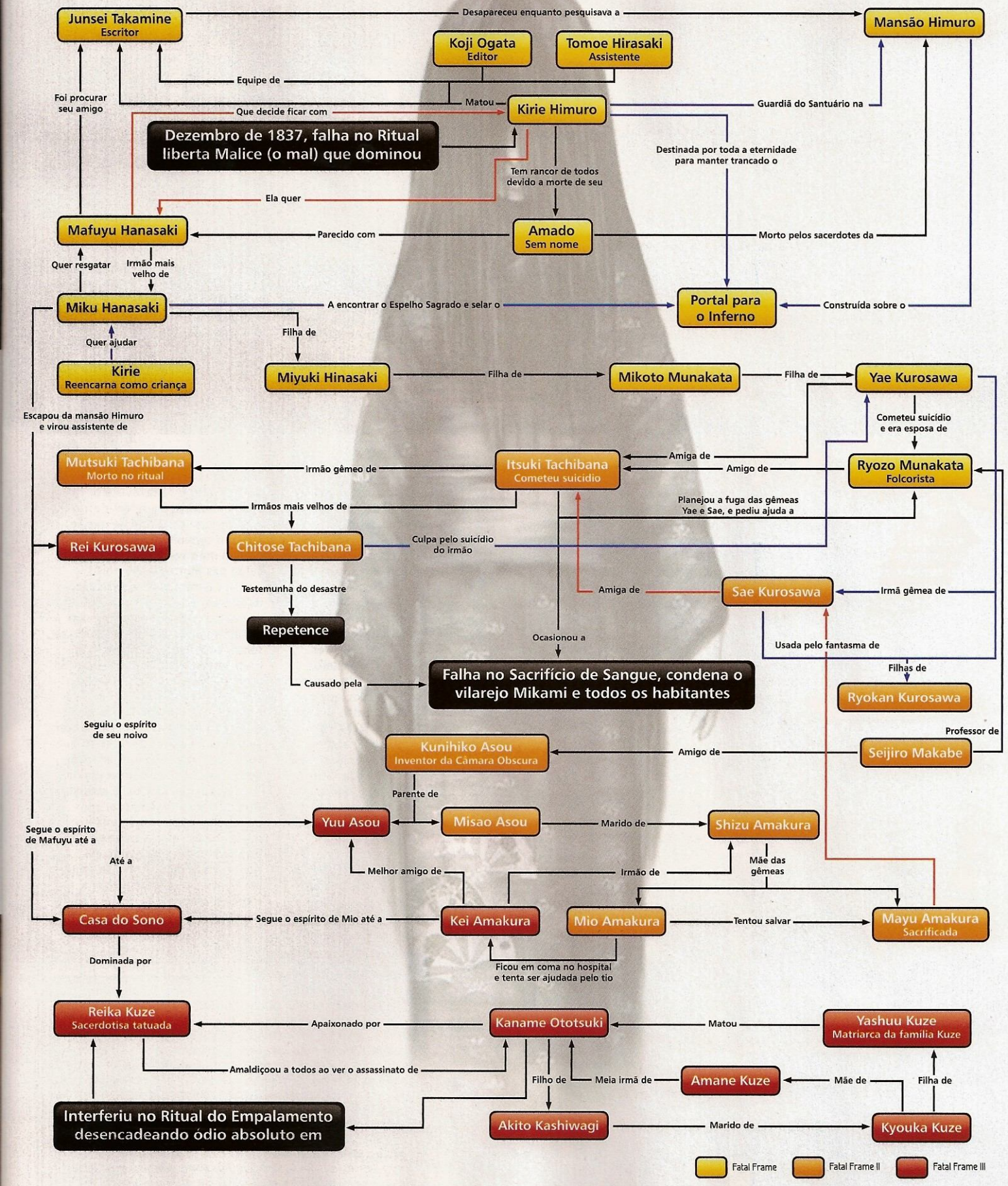
SAE Sacrificada pelas pessoas do seus vilarejo afim de acalmar os espíritos e cumprir o equilíbrio do mundo dos vivos e o dos mortos. Sae se manifesta no corpo de Mayu para atrair as irmã Mayu e Mio para um novo (e completo) ritual.

Imagine ter uma câmera capaz de mostrar fantasmas. Você teria coragem de testar e fotografar aquele canto suspeito do seu quintal? Ou aquele quarto que ninguém usa?

Você não vai acreditar, mas a árvore de relacionamentos da página ao lado é só um resumo da complexa rede de eventos da sé

ÁRVORE DE RELACIONAMENTOS

Os eventos e personagens dos episódios de *Fatal Frame* são cuidadosamente relacionados e, vistos sob uma forma mais ampla, formam um enredo bastante complexo. Veja a seguir quem está relacionado com o que e entenda melhor os eventos explicados nesta edição de Spoiler.



Alguns personagens secundários e eventos não foram inclusos para manter a lista objetiva e atada aos principais fatos e protagonistas

Ai, eu sabia que não devia guardar patins na escada. Espero que ele não tenha se machucado muito.

CIÊNCIA E EXORCISMO FOTOGRÁFICO

As câmeras utilizadas na série *Fatal Frame*, conhecidas por Camera Obscura, é um dos dispositivos paranormais criado pelo Dr. Aso Kunihiko, especialista em ocultismo, filósofo e folclorista. Suas pesquisas e terminologias envolviam câmeras fotográficas, que adequou em seu trabalho, batizado de "ciência mística". O propósito da câmera, além do exorcismo, é capturar fantasmas no ambiente em que se encontram e também identificar se é um espírito violento ou não.

O primeiro protótipo da Camera Obscura foi deixado pelo doutor com seu amigo Seijiro Makabe, encarregado de conduzir uma pesquisa na região de Minakami (Seijiro desapareceu e a câmera se perdeu; só foi encontrada muito tempo depois por Mio em uma casa no vilarejo Mikami). Com o intuito de aperfeiçoar seu projeto, Dr. Aso Kunihiko e seus assistentes incluíram no novo protótipo um fragmento do mítico Espelho Sagrado. Após a morte do doutor, a Camera Obscura se tornou um objeto de colecionador, junto com muitos outros modelos criados pelos assistentes – mas quase nenhuma dessas outras funciona.

TENSÃO Fatal Frame ensina uma lição que nunca deveria ser esquecida: o segredo do terror está na criação de um clima eternamente tenso, porém de forma sutil. Aqui você sente que algo pode acontecer a qualquer momento, mas nunca consegue adivinhar quando.

uma tatuagem, um forte indicativo de que está condenada à morte.

Em seu último sonho, Miku avistou seu irmão e tentou segui-lo ao longo de um corredor, mas Rei também apareceu tentando impedir a jovem de seguir adiante. "Se você seguir os mortos, não conseguirá voltar" e, mesmo assim, a alma de Miku seguiu adiante, deixando seu corpo físico em estado de coma no mundo real.

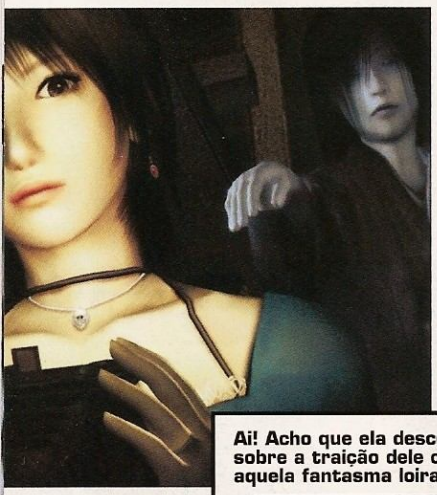
Kei chega à casa de Rei pouco depois do ocorrido. Tudo indica que eles estarão condenados ao mesmo destino, mas o rapaz tem um plano que talvez possa dar fim a toda essa loucura: realizar o ritual do empalamento da Sarcedotisa Adormecida (a mulher com o corpo todo tatuado). De fato, ele consegue encontrar as estacas que faltam e encontra a câmare do ritual, mas alguma coisa lá o impede de completar seu objetivo e sua alma desaparece. Cabe a Rei desvendar o mistério e, no mundo dos sonhos, ela tem a ajuda de um espírito que a guia até o local.

Na câmara do ritual, um flash retrata o trágico fim da história de amor que gerou todo o ódio e deu início àquele pesadelo. Reika Kuze, uma das últimas sarcedotisas, se apaixonou por Kaname Ototsuki, um viajante que passou por seu vilarejo. Kaname entrou na caverna onde o ritual havia sido executado para ver Reika uma última vez e a despertou do sono eterno. Foi então que Yashuu Kuze, a matriarca da família Kuze e líder do santuário, atacou Kaname na caverna, acertando com força suficiente para matá-lo. O corpo caiu diante de Reika que, empalada, era incapaz de fazer algo a não ser olhá-lo fixamente até o ódio consumi-la. Isso fez com que ela libertasse os espíritos violentos e o mal. "Eu não quero mais ver...", ecoa a voz do espírito de Reika.

Rei trava uma batalha contra o espírito furioso de Reika, que por fim é purificado. Só então Rei volta à câmara do ritual e fecha os olhos do corpo de Reika, acabando com a fúria alimentada pela visão de seu amado morto. "Está tudo bem... pode fechar seus olhos agora", pensa Rei. Consequentemente, o ódio e amargura acabam, guiando os espíritos perdidos rumo à liberdade do descanso eterno. Os corpos de Reika e Kaname são postos em um barco e lançados para o outro lado do grande rio, o outro lado da vida. Centenas de almas seguem na mesma direção e Rei avista o espírito de Yuu. Ela tenta ir atrás dele, ignorando o fato de que se seguir o caminho dos mortos, não poderá mais voltar – Rei carrega a culpa pea morte de seu noivo.

Sua teimosia faz a maldição manifestar a tatuagem em todo o seu corpo. O espírito de Yuu vem até ela se despedir. "Eu sei como se sente. Eu entendo... e preciso ir. Preciso ir sozinho", diz ele antes de absorver toda a maldição de Rei. "Quando você morrer, então partirei para sempre. Enquanto você viver, parte de mim viverá com você. É por isso que eu preciso que você viva", diz ele pouco antes de desaparecer com os demais espíritos.

Logo amanhece e Rei acorda. Seu olhar é triste, embora observador: as marcas sumiram de seu corpo, mas a culpa ainda é um fardo. Mesmo assim, ela aceita o fato de que precisa seguir em frente... que precisa viver a segunda chance que lhe foi dada da melhor forma que puder. ◄



Ai! Acho que ela descobriu sobre a traição dele com aquela fantasma loira.

CONFUSÃO OCIDENTAL

É incontestável o belo trabalho de tradução do game para o Ocidente, mas um pequeno detalhe tipicamente japonês e de suma importância para a compreensão da trama, foi deixado de lado. Enquanto na versão japonesa Mio chama sua irmã de "Onee-chan", termo que literalmente significa "irmã mais velha", no Ocidente o uso do termo foi anulado e Mayu chamada pelo nome. Na trama, Mio, por ser a mais jovem, é destinada a ser sacrificada, mas como no vilarejo aquele que nasce primeiro é considerado o "mais jovem", rola a reviravolta indicando que Mayu deve ser sacrificada. Consequentemente, todo esse significado que marca a guinada da trama foi perdido no processo de tradução do jogo e deixou muita gente confusa. Afinal, são gêmeas e em nenhum momento fica explícito quem é a mais velha ou mais nova delas.

Assim como *Bruxa de Blair*, *Fatal Frame* abusou do marketing "baseado em uma história real" no lançamento do primeiro episódio

SITE 100% SEGURO
www.GameOne.com.br
STREET FIGHTER IV
PLAYSTATION 3
ENTREGAMOS
(19) 2122-5252
Televendas
SEDEX
Até 6x sem juros no cartão**
Até 12x sem juros no cartão**
Até 10x sem juros no cartão**
Cheques em até 15x*
Av. Barão de Itapura, 1647
Campinas • SP
Tel.: (19) 2122-5252
www.gameone.com.br
**O número de parcelas ficam sujeitas ao valor da compra e ao produto. *Financiamento com cheque sujeito a aprovação do crédito Losango. Imagens meramente ilustrativas.

Visite nosso site e conheça toda a linha de produtos Neo: www.neotronics.com.br

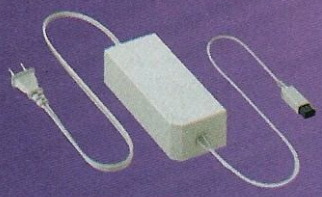
ANGELONI · leitura · CASA&VIDEO · Kalunga · Submarino · Saraiva · shoptime.com
AMERICANAS.com · magazineluiza · fnac · Walmart · PONTO FRIO · extra · BIG

100% BRASILEIRA

Confira os lançamentos para seu Wii:

Case de Silicone Neo

Guitarra RockWii Neo



Fonte para Wii

Bateria para Wii

MEMORY **CARD** NEO

Adaptador **MULTITAP** para 4 controles

JOYSTICKS NEO

Tapete da **DIVERSÃO** NEO

Nintendo Wii e Wii são marcas registradas da Nintendo Inc.

Neo®

Quer ser um Distribuidor da Neo? Fale com a gente.

Info Neo:

(51) 3039-3080
vendas@neotronics.com.br

www.neotronics.com.br
Encontre o distribuidor mais próximo na sua região acessando o site.

Divertindo com inovação.

Parceira: feevale Afiliada: abra games

Por Pablo Raphael

Quer uma massagem com final feliz, querido?

ALMA A fonte de todo o medo, aparições fantasmagóricas e problemas de F.E.A.R. 2 é Alma. No primeiro game, ela era uma garotinha para lá de assustadora e, nesta versão, ela é adolescente e ainda mais bizarra. E não é preciso nem comentar que ela é uma cópia de Sadako, do filme O Chamado.

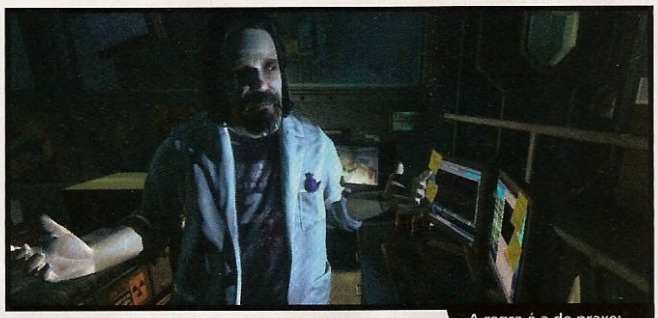
F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN

Mostre ao cinema como se lida com assombrações: armado até os dentes

Produtora: Monolith Productions
Distribuidora: Warner

Quando a Monolith lançou *F.E.A.R.* em 2005, pegou todos de surpresa com um FPS que combinou o tiroteio típico do gênero com elementos de filmes de terror japonês; e um enredo bacana, um pouco acima da média do que se espera em um FPS para PC.

A Inteligência Artificial aguçada e personagens fortes garantiram o sucesso do título, porém a versão lançada para Play 3 só chegou no ano passado, com problemas técnicos e visual defasado, uma verdadeira vergonha perto da versão original para PC. Ainda bem que *F.E.A.R. 2* foi criado para o PS3 e resultou em algo mais refinado, com ótimo acabamento e uso adequado do poder do console.



A regra é a de praxe: não confie em ninguém

Novo Ponto de Vista

Project Origin retoma a história de um ponto logo após o desfecho do primeiro *F.E.A.R.*, com o cuidado de não tornar a experiência prévia uma obrigação para aproveitar as atrações do novo enredo.

Em vez de dar sequência aos eventos anteriores, a trama segue por um novo ponto de vista. O jogador assume o controle de Michael Becket, membro de uma equipe de Operações Especiais, envolvida no que parece mais um dia normal de trabalho. Sua missão é levar um almofadinha de uma grande corporação em custódia.

A situação sai do controle quando seu grupo se envolve em uma troca de tiros contra inimigos desconhecidos. Para piorar, Michael começa a ter alucinações; as pessoas ao seu redor parecem derreter e fantasmas surgem em sua visão periférica. E isso é só o começo.

A trama de *Project Origin* é mais concisa que a de seu antecessor e, mesmo sem recolher os documentos de Inteligência espalhados pelas fases, dá para ter uma noção bem clara dos acontecimentos antes de chegar ao final da missão.

F.E.A.R.2 se aproveita das ideias e mitos criados para o primeiro game, mas as vezes insiste demais na tecla de "temos que salvar o mundo". Altruísmo não deveria ser uma necessidade em um jogo com garotas paranormais demoníacas e soldados armados até os dentes.

Os cenários são detalhados, mas não ajudam muito a intensificar o clima. Há excesso de áreas fechadas, o que torna a jornada muito linear e tira aquela curiosidade que nos leva a investigar todos os cantos em busca de novos sustos. Porém, a situação melhora na segunda metade do jogo, quando a missão é atravessar uma cidade completamente destruída. Esta área é dona de um design assustador e leva a instalações subterrâneas, criadas para causar uma eterna sensação de que algo está espreitando pelos cantos.

Aprenda a fuzilar os rastejantes antes que eles se aproximem ou cenas como esta vão acontecer bastante. Aí o jeito é apertar os botões freneticamente

Catalisador do Medo

Project Origins brinca com a mente do jogador para provocar medo e paranoia. Um dos responsáveis por essa função é a Inteligência Artificial afiada e competitiva. Os inimigos se movem de forma estratégica, procuram usar o ambiente a seu

F.E.A.R. 2 é uma mistura de *O Chamado*, *Guerras Clônicas*, animes fubanga de robôs e comics matusquelas de experiências...

Quer testar os seus conhecimentos em clichês gamers? O grupo do protagonista começa a missão com seis agentes. Quantos você acha que vão sobreviver?

favor e até mesmo cercam um jogador mais incauto. O medo de ser emboscado e a dificuldade em encarar alguns inimigos conseguem o medo e a insegurança presentes.

Deixando o medo de lado, os tiroteios estão mais dinâmicos e ação tornou-se mais intensa graças à mobilidade dos inimigos e à quantidade que abarrota os cenários. Com muitos oponentes na tela, em alguns momentos, o jogo consegue levar o jogador para aquele estado catártico em que os reflexos e a visão se mesclam num só, disparando ao menor movimento e derrubando ondas de inimigos, um após o outro, como um mestre do kung-fu com uma metralhadora na mão.

Outro fator que torna os combates divertidos são os super-reflexos do protagonista Michael Becket. Ao utilizar esses poderes, a ação rola em câmera lenta para favorecer disparos destruidores que causam um estrago absurdo e sangrento nas vítimas (não dá nem para reconhecer o que sobra de um inimigo alvejado por uma metralhadora).

Só não é indicado usar muito os reflexos do soldado ou o combate vai ficar fácil demais.

Para completar, os objetos do cenário podem ser usados para providenciar cobertura. O jogador ou os inimigos podem virar uma mesa, por exemplo, e se abrigar atrás dela por algum tempo. Porém, é uma ideia que foi desenvolvida pela metade e, devido a velocidade da ação e mobilidade rápida, acabou desnecessária.

Novas Vítimas

Um problema do primeiro jogo era a repetição excessiva dos inimigos. Por mais espertos que fossem, eram sempre os mesmos soldados ou ninjas.

A Monolith se empenhou para corrigir isso e há muitas classes novas de adversários. Além dos soldados e ninjas, há um bando de mercenários, seres paranormais e aberrações mutantes com várias pernas que correm pelas paredes. Entre os paranormais, o mais interessante é o Remnant, cujo poder é animar cadáveres e mandar seu exército de marionetes mortas-vivas para a batalha. Há até, acredite, grandes maquinários de combate e robôs em estilo japonês.

Terror Coletivo

F.E.A.R.2 oferece algumas modalidades multiplayer. São modos de jogo tradicionais como o Deathmatch e captura de territórios e o divertido Armored Front, que suporta até 16 jogadores.

O multiplayer competitivo não é o foco do game da Monolith e parece estar presente mais por obrigação do que para acrescentar algo ao título, pois não se destaca em nada diante do que já existe no mercado. Os combates são bem balanceados, mas não apresentam as qualidades que manteriam uma comunidade de jogadores interessada. Uma campanha cooperativa online seria muito mais bem-vinda. ◄

AVALIAÇÕES

Técnica	Gráficos ★★★★★	Replay ★★★★★
	Controle ★★★★★	Acabamento ★★★★★
	Áudio ★★★★★	Dificuldade ★★★★★
Tiro	Arsenal ★★★★★	
	Design de Cenários ★★★★★	
	Inteligência Artificial ★★★★★	
	Multiplayer ★★★★★	
	Sistema de Danos ★★★★★	

NOTA FINAL 7,5

Quando você achava que Alma era sua maior preocupação, eis que surgem robôs enormes. Ataque-os com granadas de eletricidade

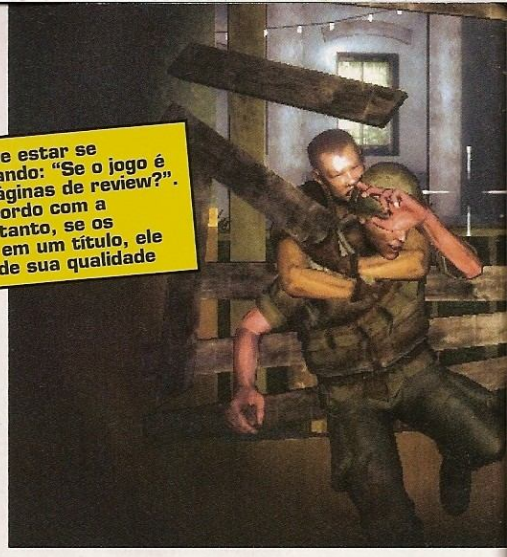
CONFUSO A falha de F.E.A.R.2 é viajar demais na trama e não investir com força em nenhuma de suas características. Às vezes o sobrenatural é esquecido e só se fala sobre clones. Quando você já estiver esquecendo de Alma, a garota ressurgirá e os clones ficarão em segundo plano. Faltou foco.

genéticas. E ainda dizem que é difícil criar enredos para jogos.

Por Pablo Raphael

ENTENDA Você deve estar se perguntando: "Se o jogo é tão ruim, por que dar duas páginas de review?". A D&T analisa e detona de acordo com a popularidade dos games. Portanto, se os leitores têm muito interesse em um título, ele terá destaque independente de sua qualidade

Tentar buscar proteção, com as deficiências do jogo, é bobeira. Quando avistar um inimigo solitário, vá para cima com tudo e resolva na porrada



SHELLSHOCK 2

BLOOD TRAILS

7

Produtora: **Rebellion**
Distribuidora: **Eidos**

O pior sistema de controle dos últimos tempos anula as chances de um FPS decente baseado na Guerra do Vietnã

O anúncio do lançamento de *Shellshock 2: Blood Trails* foi um misto de surpresa e apreensão. Afinal, ninguém esperava por uma continuação do obscuro *Shellshock: Nan'67*, um jogo de ação em terceira pessoa lançado para PC e PlayStation 2.

Nan'67 foi criado pela Guerilla, produtora de *Killzone* e o seu palco é a guerra do Vietnã. Determinado a não recriar o conflito com visão patriótica, *Nan'67* exibiu uma versão da guerra com violência e traumas psicológicos mais intensos do que era de costume no gênero.

Porém, por problemas técnicos, falta de um acabamento decente e até por tratar de um tema nada popular, o título não se destacou. E não será *Blood Trails*, igualmente problemático, que conseguirá esta vitória no mercado já saturado de jogos inspirados em guerras. O desenvolvimento de *Blood Trails* foi conduzido pela produtora Rebellion (sem relações com a Guerrilla) e o resultado ficou muito abaixo de satisfatório.

O Cavaleiro Branco

Blood Trails possui um enredo arrepiante. No meio do conflito no Vietnã, um avião militar carregava um conteúdo secreto chamado Whiteknight (Cavaleiro Branco, em português). Durante um acidente, o avião caiu no meio da selva profunda e inexplorada.

Um destacamento militar do grupo de operações especiais foi enviado para o meio da mata para resgatar Whiteknight, sem ao menos saber exatamente o que estava procurando. Todos desapareceram, exceto um dos soldados, que saiu da selva um mês depois completamente insano.

O soldado foi aprisionado e interrogado, mas o exército logo descobriu que era impossível comunicar-se com o coitado. Em uma última tentativa, os oficiais chamavam outro soldado, irmão do maluco e o protagonista do jogo.

Espere que o inimigo morra de tédio antes de gastar sua preciosa munição

A base militar é atacada antes que o sujeito consiga arrancar qualquer informação do irmão e tem início uma série de batalhas que o levará ao coração da selva vietnamita em busca do precioso Whiteknight, enquanto a loucura da guerra explode ao seu redor.

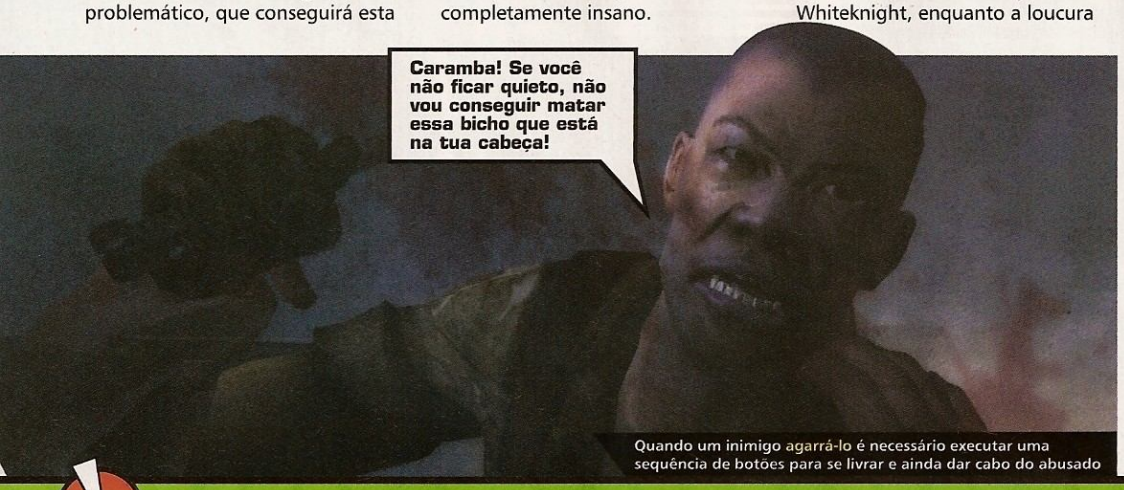
É um enredo rico e cheio de possibilidades, capaz de agregar de forma eficaz um clima de terror piscológico ao tiroteio. É uma pena que, na prática, apenas este campo se destaque em um título fraco que consegue pecar em todos os outros aspectos.

Os gráficos espantam pela pobreza, falta de detalhes, acabamento inferior e texturas ultrapassadas; tanto no que se refere às armas quantos aos cenários. A impressão que passa é de retrocesso, uma volta às limitações da geração passada em uma época em que não faltam exemplos de bons FPSs.

Racionamento Burro

O arsenal a sua disposição é variado, porém a munição é escassa. Salvo casos em que a distribuição de munição é regulada a fim de completar um cuidadoso e bem planejado nível de dificuldade, como é o caso de *Bioshock*, regular munição em um FPS é cortar a diversão pela metade.

As armas são um caso à parte: se comportam de forma realista nos disparos, mas não há opção de regulagem para escolher entre sistema automático ou manual de disparos, por exemplo. E quando suas balas atingem o alvo, rolam resultados no mínimo estranhos:

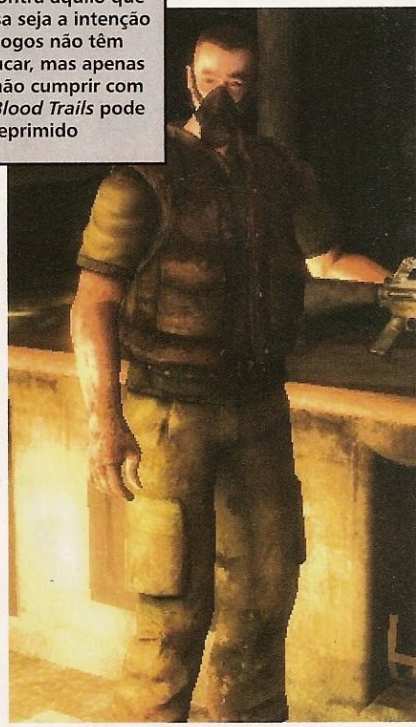


Quando um inimigo agarrá-lo é necessário executar uma sequência de botões para se livrar e ainda dar cabo do abusado

Se a Eidos continuar envolvida em projetos deste "quilate" vai acabar sendo comprada pela Square-Enix por preço de pinga

CARREGADO

Cenas violentas, como áreas de tortura e violência contra civis, certamente não fazem de um jogo uma mensagem contra aquilo que ele exibe (caso essa seja a intenção dos produtores). Jogos não têm por obrigação educar, mas apenas divertir. Além de não cumprir com a sua obrigação, *Blood Trails* pode deixá-lo tenso e deprimido



um tiro de rifle contra a cabeça de um inimigo, de perto, decapita o adversário; faça o mesmo a uma distância de poucos metros e ele vai sofrer o impacto, abaixar a cabeça e levantar de novo. É praticamente um milagre trabalhando contra a eficiência.

Quando os projéteis passam de raspão, produzem clarões nos cantos da tela, o que é um efeito interessante entre tantos defeitos que atormentam sua missão.

Travado até o Osso

Seguindo a linha dos jogos atuais, o mínimo de informações aparece na tela. Quando o seu personagem está prestes a morrer, manchas de sangue escuras vão ocupar a tela até escurecer completamente. O problema é que isso pode acontecer com uma frequência irritante e impede que você tenha visão mínima para procurar um esconderijo para se recuperar.

É necessário apertar um botão para pegar munição no chão, mas não espere por nenhuma animação com a mão do soldado pegando os itens. Como não há resposta, fica impossível saber se você pegou mesmo a arma/munição ou só passou por cima.

SOLO Se você gosta de agir em equipe ou jogar com amigos, esqueça. Aqui a tropa não anda com você e o seu superior só sabe berrar na tua orelha. E não há modo multiplayer

Outra mecânica travada surge quando é preciso saltar por cima de coberturas. Aperte o botão e o soldado vai olhar para baixo, apoiar-se, subir, descer e olhar para frente; só aí vai estar pronto para voltar à ação. Este tempo perdido é o bastante para você se tornar um alvo fácil.

Isso inclui inúteis fardos de areia que não chegam à altura dos joelhos. Não é possível passar por cima deles sem realizar essa lenta e irritante manobra; e eles nem ao menos protegem contra os disparos inimigos, ou seja, só estão ali para atrapalhar. Supostamente, o certo seria rastejar por trás deles e atirar do lugar seguro, mas o soldado só possui duas posições: em pé e agachado. Se o irmão do soldado estava sujeito aos mesmos problemas, não é de se espantar que tenha ficado maluco na mata.

Sem Limites

Há armas de mão, como facas e machetes, usadas em combates corpo a corpo, que consistem em apertar a sequência correta de botões para estrangular o inimigo antes que ele estrangule você. Estes momentos, assim como a quantidade exagerada de soldados doentes chamando pelas mães, paredes sujas de sangue, crianças chorando e corpos apodrecendo, são parte da tentativa da Rebellion em mostrar a face brutal da guerra. Porém, com o uso exagerado e a falta de algo que transforme isso em uma mensagem de alerta, a violência parece gratuita demais e incomoda muito.

Para piorar, os estágios são pouco inspirados, lineares e o seu comandante só sabe ordenar que você vá de um checkpoint até o próximo, sempre sozinho. Por que o soldado não pode permanecer junto da tropa se vão todos para o mesmo lugar? São muitas perguntas que nenhum produtor vai querer responder. Na dúvida, evite.

AVALIAÇÕES

Técnica			
Gráficos	★★★★★	Replay	★★★★★
Controle	★★★★★	Acabamento	★★★★★
Áudio	★★★★★	Dificuldade	★★★★★

Tiro	
Arsenal	★★★★★
Design de Cenários	★★★★★
Inteligência Artificial	★★★★★
Multiplayer	★★★★★
Sistema de Danos	★★★★★

NOTA FINAL 3,0

Por Felipe Azevedo

SÁDICO Uma das maiores diversões é ganhar dinheiro e objetivos específicos para tombos. Há quatro listas cheias de absurdos para fazer – como fraturar a virilha em um latão de lixo – e diversos locais secretos (e ridiculamente altos) para que você consiga dar conta do recado. É sadismo puro, mas vicia.

AVALIAÇÕES

Técnica	Gráficos ★★★★★	Replay ★★★★★
	Controle ★★★★★	Acabamento ★★★★★
	Áudio ★★★★★	Dificuldade ★★★★★
Esporte	Edição/Criação ★★★★★	
	Imersão ★★★★★	
	Modalidades ★★★★★	
	Multiplayer ★★★★★	
	Simulação ★★★★★	

NOTA FINAL 9,0

Produtora: Black Box (R.I.P.)
Distribuidora: EA

SKATE 2

Maior, refinado e, o melhor, permite andar a pé e criar desafios

Se a série *Tony Hawk's* já havia ficado obsoleta depois do lançamento do primeiro *Skate*, agora a coisa ficou ainda mais complicada. Não que *Skate 2* seja tão inovador quantoa versão original, mas com a quantidade de opções inéditas incluídas aqui, só uma ideia muito genial (ou um milagre) pode fazer a franquia da Activision voltar a ser o que era.

A ação mais uma vez rola na cidade fictícia de San Vanelona, só que em uma versão reformulada, maior e muito mais interessante dela. O pretexto para essa mudança no cenário também serve como pano de fundo para a história: libertado após passar cinco anos preso por agressão, o protagonista do primeiro game volta às ruas para recuperar o seu status de astro do skate. Na prática, isso significa vencer campeonatos, impressionar outros skatistas para conseguir patrocínio, cumprir desafios insanos para aparecer em revistas especializadas e, claro, se arrebentar muito no processo.

Manobras

O sistema Flick It, no qual o analógico direito é usado para fazer manobras, foi um dos principais trunfos da primeira versão, mas a verdade é que a produtora não conseguiu tirar proveito total dele. E *Skate 2* prova isso.

Graças a combinações entre movimentos no analógico e pressão de certos botões, a lista de manobras aumentou bastante. É possível, por exemplo, segurar no skate durante grinds e slides ou girá-lo com a mão de diversas maneiras diferentes em manobras aéreas, entre outras coisas. Mais manobras significam mais variedade e liberdade, mas isso é só o começo.

GRIFE Você pode criar a sua própria arte para estampar o shape do seu skate e roupas. Entre no site www.skate2.com, vá a Graphics Creator e "Launch Graphics Creator". Crie o que quiser ou baixe as artes feitas por gente mais talentosa do que você

Embora a movimentação do personagem seja precária, desta vez é possível sair do skate e andar a pé – essencial para chegar a locais específicos ou para subir uma escadaria sem ter que dar um rolê enorme.

Vida skater. Os novos ângulos de câmera do replay permitem gravar vídeos quase profissionais

As estações de metrô não existem mais, então a opção mais rápida para cruzar a cidade sem se teletransportar é pegar rabeira nos carros.

Ainda em relação à liberdade fornecida pelo jogo, inúmeros objetos podem ser movidos a qualquer momento pelo jogador e deixados em pontos específicos para facilitar a realização de manobras ou até mesmo para o cumprir objetivos obrigatórios.

Ganhe fama

O novo editor de replays permite a criação de vídeos infinitamente mais elaborados. Além do ângulo de câmera original, há outras duas maneiras de enquadrar as cenas: usando um tripé (que mantém a câmera em um ponto fixo, mas sempre focada no personagem) ou uma câmera que o acompanha o de um ângulo predefinido. Os vídeos e fotos podem ser compartilhados com outros jogadores via internet.

A grande novidade é modo de criação de desafios. Você define uma área usando um cubo laranja (que pode ser aumentado e movido em qualquer direção) e então realiza uma sequência de manobras para estabelecer uma pontuação ao desafio. Uma vez compartilhado, qualquer um pode baixá-lo para tentar superar o seu recorde a fim de se tornar o "dono" da área.

Aproveite que o jogo agora te recompensa pelos ferimentos e se jogue de cara nas escadarias! Depois mostre aquele...

FLOWER

Produtora: SCEI Distribuidora: SCEI

Por Humberto Martinez e Leandro Rodrigues

Aprenda a cuidar melhor daquela planta abandonado no seu jardim

CRIATIVO Um game com pétalas viajando de carona pelo vento, dentro do sonho metafórico de uma flor. E você achava que Katamari Damacy era o auge da doideira gamística. E espere só para ver Noby Noby Boy na próxima edição

Além de proporcionar diversão, alguns jogos buscam oferecer uma experiência diferente e capaz de passar sua mensagem de forma única. Afinal, é saudável ousar e tentar evitar as fórmulas comuns de desafio a fim de criar novas formas de jogar.

Flower segue por esse caminho, levado pelo vento e alimentado por uma poesia muda e cheia de simbolismos que substitui o estilo convencional de enredo. Artístico até a última pétala, revela sua beleza por meio de refinados recursos tecnológicos que provam que jogos casuais não precisam ser coadjuvantes.

Sonhos

Em uma cidade cinza, vítima de todos os males da urbanização, poluída e sem alma, uma planta vive limitada ao seu vaso na janela de uma casa qualquer. Sua flor parece o único ponto de vida (no sentido filosófico) e cor que restou em toda a cidade. Porém, ela já está murcha e quase morta.

É dentro do sonho desta planta que *Flower* convida você a viajar. Ao aproximar a câmera do vaso e apertar um botão qualquer, o apartamento some e um belíssimo e esverdeante campo se materializa na sua frente.

A sensação inicial é de paz e total abandono, apenas uma flor fechada e nenhum indicador na tela. Com um toque no botão (qualquer um) uma pétala se desprende da flor que desabrocha e o jogo começa.

Sensações

No controle da pétala, a sensação é de nascimento, pois é oferecido um sistema de controle novo, que parece limitar-se a olhar ao seu redor usando o sensor de movimento do controle. Basta levantar o controle e você vai olhar para o vasto céu azul. Tudo se torna intuitivo e natural. Para se mover, basta apertar um botão e navegar nas correntes de vento. O controle é muito eficiente e, em pouco tempo você será capaz de voar em grande velocidade e mudar de curso de forma tão graciosa e livre quanto os montes de folhas que voam caoticamente em seu quintal.

Logo surge a estrutura central do desafio. Novas flores, ainda fechadas, surgem pelos sempre vastos cenários. Tudo o que você precisa fazer é pegar sua carona no vento e passar sobre suas amigas e desabrochá-las. Florescer as plantas causa uma reação no cenário, que se torna cada vez mais belo e puro (parecido com o efeito *Okami*).

Para funcionar, é preciso desabrochar uma certa sequência de flores, acrescentando mais um tópico ao desafio: quanto maior o domínio sobre o controle, mas fácil e rapidamente conseguirá seguir a trilha de plantas a florescer. Cada planta aberta ativa pedaços complementares da trilha sonora, por isso, cumprir as sequências ainda deixa a trilha sonora, sempre calma e suave, ainda mais bela.

Não há inimigos, tampouco formas de "morrer"; com isso, a progressão do nível do desafio é impacto dos males humanos nos cenários e o trabalho que você terá para limpar tudo. Ao cumprir seu trabalho, você vai encerrar o sonho e voltar ao apartamento, onde vai entrar no sonho de outra flor (são apenas seis).

O visual da grama dos campos e sua movimentação quando sujeita ao impacto do vento impressionam e deveriam ser vistos como meta para futuros games de aventura.

Tenha em mente que *Flower* não é um jogo comum; por isso, jogue se estiver apto a aceitar sua ideia.

Flower relaxa para valer e custa US$ 9,99 na PlayStation Store

AVALIAÇÕES

Técnica			
Gráficos	★★★★★	Replay	★★★★★
Controle	★★★★★	Acabamento	★★★★★
Áudio	★★★★★	Dificuldade	★★★★★

Ação	
Enredo	★★★★★
Inteligência	★★★★★
Atrações Extras	★★★★★
Câmeras	★★★★★
Chefes	★★★★★

NOTA FINAL 9,0

Por Leandro Rodrigues

Ahh, bons tempos! Por que inventei de fazer jogos em 3D?

Falei pra você não imitar o Mario. Deu nisso...

Esta coletânea tem todos os títulos do Sonic para Mega Drive, mas, infelizmente, nada de Sonic CD. A Sega não aprende mesmo...

PIEDADE O melhor desta coletânea é que a Sega diminuiu a dificuldade absurda de Streets of Rage 3. É sério! Jogue sem ter medo de perder o controle e matar alguém de raiva

SONIC'S ULTIMATE GENESIS COLLECTION

Uma porrada de jogos velhos pela metade do preço de um jogo novo (e mais divertido do que muitos deles)

Produtora: SEGA
Distribuidora: SEGA

Relançamentos, remakes e reaproveitamentos de clássicos existem aos montes por ai (ainda mais com o crescimento das vendas de jogos por meio de lojas virtuais). Porém, pouquíssimas coletâneas reúnem tanta qualidade e valor histórico quanto *Sonic´s Ultimate Genesis Collection*. Esta compilação de clássicos adaptados para rodar no PlayStation 3 reúne 40 jogos arrasa quarteirões do Mega Drive e muitos extras.

A coletânea vem com fotos (virtuais) de cada um dos cartuchos, bem como as suas respectivas caixinhas. Acredite, as lembranças vão borbulhar descontroladamente.

Só os Melhores

A SEGA não optou pelo óbvio e resolveu oferecer aos seus fiéis fãs um material de primeira linha. A lista de jogos conta com a série *Sonic* (*1*, *2*, *3*, *Kuckles*, *Spinball* e *3D*), *Streets of Rage* (*1*, *2* e *3*), *Shinobi* e mais uma linha de frente que poucas produtoras seriam capazes de oferecer.

O material foi preservado para não perder sua essência e não sofreu grandes modificações para preservar a nostalgia. A influência moderna só é vista na possibilidade de salvar os jogos em qualquer momento da partida (agradecemos por isso) e ajuste no nível de dificuldade de alguns games absurdas, como *Street of Rage 3*.

O espírito conservador desta adaptação garantiu que o tamanho não fosse esticado para Widescreen. Todos rodam no formato 4:3 e os cantos da tela foram preenchidos com imagens genéricas para se adaptar às televisões modernas.

Além da atração principal, há uma lista grandiosa de extras. As raridades são secretas e só serão liberadas ao cumprir determinados desafios. E conforme você evoluir, entrevistas com produtores de cada uma das relíquias serão liberadas.

O encontro das duas gerações acontece de forma efetiva quando o jogador passa a caçar os troféus. As conquistas mesclam desafios dos mais variados níveis de dificuldade, forçando o jogador a degustar sem pressa cada clássico. Sem falar que alguns jogos em especial oferecem sua versão arcade do mesmo. É o caso de *Altered Beast:* depois de fazer certo pontos – ainda na primeira fase – você utomaticamente libera o arcade original da aventura.

É uma coleção indispensável, principalmente para a nova geração de jogadores, que cresceu à base de leite com pera e não jogou Mega.

Nota Final: 7,0

Você se lembra daquele game que você achava difícil para caramba e não conseguia terminar de jeito nenhum no...

CATADÃO Este game é uma mistura de Arkanoid, Shrek, Piratas do Caribe e a bola do Pelé. Se Stallone narrasse as fases, então seria o game mais estranho da história

MAGIC BALL

Arkanoid metido a moderno. Tô dentro!

Produtora: Tik Games
Distribuidora: SCEA
Por Leandro Rodrigues

Arkanoid é um daqueles jogos que, como *Pac-Man* e *Tetris*, foram criados por alienígenas para dominar a nossa vontade e fichas. Afinal de contas, movimentar uma barra horizontal e rebater bolinhas para destruir múltiplos alvos é diversão garantida há 15 anos.

Magic Ball segue a mesma premissa e agregou novos fatores para aumentar a diversão. Em vez dos tijolinhos coloridos do *Arkanoid*, seu alvo são grandes cenários 3D e os personagens que os habitam. Há mares repletos de barcos piratas e tubarões; e florestas medievais com castelos, dragões e exércitos.

O seu projétil é uma bola de futebol capaz de destruir tudo, principalmente quando você pegar os mais variados Power-ups. Alguns afetam a bola e a transformam em uma arrasadora bola de espinhos, fazem com que ela cresça ou, mais clássico, multiplicam o seu número. Outros afetam a nave e aumentam seu tamanho ou equipam canhões e armas laser. Há até Power-ups que afetam o cenário, como ventanias, terremotos e chuva de meteoros. Nestes casos, até parece um teste de processador, pois tudo se despedaça em dezenas de pedaços.

São 49 fases e fazem falta estágios com chefões. A evolução no desafio fica por conta de barras de ferro espalhadas pelo caminho para desviar sua bola ou sistemas de teletransporte.

Magic Ball diverte e permite jogar emmultiplayer cooperativo e competitivo. **Nota Final: 7,0**

Mais uma personagem que se mete em encrencas só porque queria um abraço...

CORALINE

Produtora: Papaya Studios
Distribuidora: D3 Publisher
Por Leandro Rodrigues

O que há de estranho nesta cena? Coraline está de galochas e capa de chuva sem estar na chuva! Ora, o que pensou que fosse?

Terror infantil sofre com problemas de relacionamento familiar. Tenso!

Adaptações, como o próprio nome sugere, é um ponto de vista específico sobre uma obra original. E esse simples fato já faz com que alguma coisa se perca entre o processo. *Coraline* é uma obra do escritor Neil Gaiman e ganhou uma versão para cinema recentemente.

O nome do jogo vem da sua protagonista, Coraline Jones, uma jovem adolescente que sofre com a falta de atenção dos seus pais. Certo dia, ela encontra uma porta que a leva a um mundo diferente, que distorce sutilmente a sua realidade. Lá, ela encontra outras versões de seus pais, atenciosos e totalmente voltados para ela. Acontece que mistérios escondem o quão sombria é esta realidade.

Talvez o primeiro erro dos produtores seja justamente optar por um clima muito sombrio e forte, algo que pode espantar o público alvo que gira em torno de crianças entre sete e dez anos. Coraline anda como se estivesse saltitando por todo o cenário (irritante) e a protagonista é muito lenta e pula na altura de uma folha de papel.

Os ambientes são bacanas, mas isentos de detalhes, algo que não falta no filme, este feito com a técnica Stop-Motion. Para piorar, os inimigos são burros e capengas.

O jogo é muito cansativo, pois não é possível movimentar um só objeto sem ter que se posicionar, movimentar a câmera, apertar um botão para confirmar a ação e só então executá-la. A aventura não é de todo ruim, mas é necessária muita paciência. **Nota Final: 5,0**

Por Leandro Rodrigues

ARMY MEN SOLDIERS OF MISFORTUNE

Produtora: TIK Games
Distribuidora: Sony
Por Leandro Rodrigues

Com controles tão ruins, o melhor é continuar com brinquedos de verdade

Desta vez você controla um garoto e não os brinquedos verdes. Bom, controlar é só uma força de expressão

Toda criança já idealizou um mundo perfeito, onde os brinquedos ganham vida e seja possível interagir com todos eles. Se não fez isso espontaneamente, fez depois de assistir a *Toy Story*. De olho nessa galerinha criativa, a série *Army Men*, com os seus soldadinhos de brinquedo, voltou com uma temática mais infantil.

Controlando Timmy, o jogador é convidado a explorar a própria casa, eliminando os soldados com o auxílio de outros brinquedos, como dardos de espuma, pistola d'água e até bolas de tênis e boliche.

Acontece que, apesar do enredo insinuar que toda aventura é muito divertida, a verdade não é tão colorida assim. Para começar, a ambientação do jogo sofre com a falta de cuidado. Não é porque grande parte das coisas é feita com caixas de papelão que tudo precisa parecer tão sem vida e com texturas tão fracas. Para completar, os efeitos sonoros são quase inexistentes e boa parte do jogo não tem nenhuma música de fundo.

Mas tudo isso não teria tanta importância se não fosse o fato de que controlar Timmy é praticamente impossível. Com o analógico esquerdo, você controla o personagem e também a câmera. O resultado, como não poderia ser diferente, é uma catástrofe! Em alguns momentos, só é possível andar com o Timmy em linha reta, caso contrário o desastre é certo. Além de tudo isso, alguém muito inteligente, mas que não manja nada de controles intuitivos, colocou o comando de tiro no L2.

A mira é terrível. Você será espancado pelos soldadinhos mais fuleiros e nem vai reagir

Army Men: Soldiers of Misfortune é uma ideia boa, mas que não consegue oferecer um resultado satisfatório, ao contrário só consegue destruir o sonho dos baixinhos. **Nota Final: 3,0**

DUPLA Bolt cuida da ação e bota para quebrar em suas fases. Já Penny dá uma de Sam Fisher e atravessa cenários pendurada em canos e escondida pelas sombras

BOLT

Produtora: Avalanche Soft.
Distribuidora: Disney
Por Leandro Rodrigues

O cão que acha que é herói em um game que acha que é bom

E como você pode ver, Bolt tem um Anel de Força do Lanterna Verde enfiado no nariz. De outra forma, esta imagem não faria o menor sentido

Bolt conta a história de um cachorro que possui a sua própria série de TV. Ele nunca saiu dos estúdios do seriado e, por viver desta maneira, ele acredita que aquilo tudo que acontece no seu programa é verdade. Resultado: ao sair para a rua pela primeira vez, ele tenta usar os seus "poderes" e acaba encrencado.

Seu papel na aventura é controlar o próprio Bolt, que tenta detonar nas fases de ação, onde a porrada come solta. O jogador vai se sentir abandonado, com controles imprecisos que ajudam mais a apanhar do que bater.

A câmera também não ajuda e dá até dó quando o cachorrinho é encurralado pelos inimigos.

Também é possível controlar Penny, uma garota apegada ao cachorro. O pai de Penny foi sequestrado e a garota luta para conseguir salvá-lo. Ela age com furtividade e esconde-se dos inimigos para chegar ao local certo. Isso não chega a ser um problema, pois todas as vezes que você é descoberto, basta fazer a sequência de botões que aparece na tela. Se mesmo assim não conseguir, pode usar um recurso tecnológico que torna a garota totalmente invisível.

Os problemas técnicos, quando você controla Penny, são menores e a câmera e o controle funcionam melhor. Mas o problema é que, por conta de tantas facilidades que a garota possui, tudo acaba ficando muito fácil. Alie a isso um cenário totalmente linear e as fases acabam virando só uma formalidade.

Bolt não é um espetáculo, mas não é uma catástrofe total. Vale a pena para curtir a hilária história do cachorrinho. **Nota Final: 5,0**

Com tantos lançamentos fracos para PS2, é hora de voltar e jogar tudo que você deixou passar por só ficar jogando GTA e V

RICKY Games

ricky.games@hotmail.com - www.rickygames.com.br

- Shopping Campo Limpo, Estrada do Campo Limpo, 459 - loja 278 - 0XX-11-8267-8654
- Shopping Plaza Sul- Praça Leonor Kaupa, nº 100 - loja G1B9- 0XX-11-5073-4754
- Shopping Fiesta - Av. Guarapiranga nº 752 - loja 61- 0XX-11-5687-4471
- Boa Vista Shopping - Rua Borba Gato , nº 59- loja 201- 0XX-11-5523-6184

FIFA 09 ULTIMATE TEAM

Por Eduardo Breda

Nova expansão vai agregar sistema de cartas virtuais para colecionar e evoluir os seus atletas e clubes

VÍCIO Transformar a burocracia que é administrar um time e manipular esquemas táticos em um simples, divertido e intuitivo sistema de cartas foi uma jogada de mestre da EA. Sem contar que adiciona a deliciosa sensação de colecionar ao game.

Saca só: 54 estádios para habilitar

Montar um time é quase como jogar em um tabuleiro. Fácil!

FIFA 09 vende absurdos no mundo inteiro (mais de sete milhões de cópias, somando as versões de todos os consoles) e o número pode aumentar muito graças a *FIFA 09 Ultimate Team*, atualização que será lançada durante o mês de Março na PlayStation Store.

A principal função da novidade é agregar um sistema de card game com apelo irresistível de coleção e que, além de criar um verdadeiro comércio de vendas e trocas entre jogadores, vai tornar a evolução de atletas e clubes um desafio ainda mais instigante, estratégico e próximo das negociações reais do futebol mundial.

Card Game

O Ultimate Team originalmente pertencia ao *Uefa Champions League 2006-2007*, também propriedade da EA, e foi bem aceito pelos jogadores quando lançado para X360. Em *FIFA 09*, o card game vai funcionar desta forma: você começa com um número determinado de cartas que devem ser usadas para montar um clube de futebol. As cartas mais simples e óbvias representam jogadores dos principais clubes do mundo, formações táticas, estratégias, estádios e por aí vai.

São cerca de 30 categorias de cartas, divididas nas classes ouro, prata e bronze. Há categorias bastante peculiares, como cartas que representam características físicas, tatuagens, comissão técnica, uniformes, celebração de gols, treinamentos específicos e até atuação dentro de campo.

Com as cartas disponíveis inicialmente, você deve selecionar os jogadores titulares e alguns reservas, escolher um campo local, determinar as cores da camisa do time e contratar auxiliares, variações um pouco limitadas no início. Só que, à medida que o seu time vencer jogos, você vai ganhar dinheiro fictício para comprar novos pacotes de cartas para adicionar ao seu deck. Melhores cartas rendem novos jogadores e formações, mas também podem ser usadas para deixar o clube cada vez mais com a sua cara – é possível editar a torcida, escudo, uniforme e os treinamentos físicos dos atletas, por exemplo, ou comprar bolas e chuteiras novas para seus jogadores.

Coleção Irresistível

O card game tem tudo para virar mania, já que as vitórias garantem também a conquista de novas cartas. O Ultimate Team vai além das possibilidades de sua versão original para Uefa e conta com novidades, além de ser adaptado pensando na atual comunidade online de *FIFA 09*, a mais populosa dos jogos esportivos da EA. Uma das novidades mais importantes é que, além de montar o seu clube com as cartas disponíveis, você poderá criar um jogador do zero e incorporá-lo ao time.

Limitado no início, o atleta pode ser melhorado se você tiver cartas de desenvolvimento de habilidades: um treinamento de chutes nível bronze pode render uma leve melhoria ao seu jogador mas uma carta ouro trará resultados mais rapidamente.

Algumas cartas permitem a contratação de auxiliares técnicos que rendem diferentes bônus ao elenco durante as partidas.

A EA promete incentivar as disputas online por meio de campeonato exclusivos no modo Ultimate Team, que vão render aos vencedores as cartas raríssimas.

Comércio

Quem quiser vai poder montar um tim competitivo com bas na cartolagem: compra, venda e trocas vão rolar soltas no mercad virtual que acompanha a atualiza

O deck terá um número limitad de cartas, o que significa que em determinado momento você terá que vender algumas de suas carta descartá-las ou usá-las para comple um álbum virtual, atração que também deve virar mania entre os colecionadores inveterados.

Se você não tiver paciência para vencer jogos e adquirir nova cartas, é possível pular direto par a PSN e desembolsar dinheiro de verdade por decks novos. Matt Pric produtor do jogo, confirmou que uso de dinheiro real é apenas um atalho para os mais apressados, j que será possível destravar todas cartas existentes sem desembolsa nada além do preço da atualiza

A atualização será gratuita n PSN e acompanha um deck para você iniciar seu clube do zero e disputar cinco partidas para faturar dinheiro para comprar cartas. Daí para frente, se você quiser continuar a montar o time dos sonhos, offline ou online, ser necessário desembolsar US$ 15 pelo modo Ultimate Team.

Para o Ultimate Team ser perfeito, só faltou um sensor de movimentos para bater figurinhas online.

TEMPORADA 2009

Prepare-se para jogar com os melhores time dos Brasil, devidamente atualizados, no Pro Evolution Soccer 2009

O destaque da seção Estádio Virtual da edição passada da **D&T** foi um pacote para adicionar clubes do Brasileirão 2008 ao *Pro Evolution Soccer 2009*.

Os responsáveis pela criação deste fantástico conteúdo, a equipe W11ONLINE.COM, voltou a pôr as mãos nas ferramentas de edição do próprio *PES 2009* (e a câmera PlayStation Eye) para criar uma nova atualização. Desta vez, a atração são os maiores clubes a temporada 2009 do futebol brasileiro, com os novos uniformes, contratações feitas até o início de Fevereiro, ajustes nas formações táticas e melhorias feitas no visual de todos os atletas.

Para começar a sua diversão com o seu time favorito, siga as instruções do quadro ao lado e instale com atenção. E não deixe de acompanhar as próximas edições da **D&T**, pois mais surpresas estão a caminho.

Esta atualização considerou as mudanças feitas nos times até o começo de fevereiro de 2009. Salvo alterações na escalação, pouco deve mudar até o final dos campeonatos regionais. ►

Atlético Mineiro

Atlético Paranaense

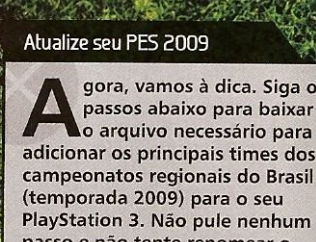
Avaí

Botafogo

Corinthians

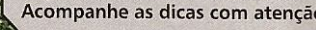
Coritiba

Cruzeiro


Flamengo

Fluminense

Goiás


Grêmio

Náutico

Palmeiras

Santos

São Paulo

Sport

Vasco da Gama

Vitória

Bayern (europeu)

Werder Bremen (europeu)

CLUBES EXTRAS

De lambuja, você ainda ganha dois times europeus. Duvidamos que você vá largar os times brasileiros para jogar com eles, mas presente é presente.

Atualize seu PES 2009

Agora, vamos à dica. Siga os passos abaixo para baixar o arquivo necessário para adicionar os principais times dos campeonatos regionais do Brasil (temporada 2009) para o seu PlayStation 3. Não pule nenhum passo e não tente renomear o arquivo ou tudo vai dar errado. Acompanhe as dicas com atenção:

1. Entre no site da revista D&T e baixe o arquivo "PS3.rar". O endereço é o seguinte: www.europanet.com.br/download/play122

2. Descompacte o arquivo (use Winrar ou um programa equivalente) e coloque a pasta PS3 em um pendrive. Não renomeie a pasta.

3. Conecte o pendrive à porta USB do PlayStation 3 e ligue o PS3.

4. Entre na opção Save Data Utility (na coluna de jogos) e escolha USB Device (esta opção só vai aparecer se o seu pendrive estiver em boas condições).

5. Você precisa copiar os arquivos um por um. Clique no arquivo e escolha a opção Copy. Faça isso com todos os arquivos.

6. Ligue o seu *Pro Evolution Soccer 2009* e procure os novos times nas opções Other Leagues A e B. Se você fez tudo direitinho, os clubes estarão disponíveis nesta área. É só escolher e jogar.

GINGADO EM FIFA 09

Aprenda a executar todos os dribles e mostre que o futebol moleque é a alma do verdadeiro futebol

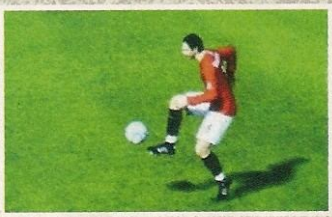
Quem acompanhou a última edição da **D&T** aprendeu a criar uma formação que melhor se adapta ao seu estilo de jogo. Esse é o primeiro passo para um time vencedor. Contudo, não adianta ser um mestre nas táticas se, na hora da verdade, seu futebol se resume ao básico "passe e chute". E é por isso que, nesta edição, mostraremos como diversificar seu arsenal de jogadas com os melhores dribles que *FIFA 09* oferece.

Para este tutorial, considere que a câmera está por trás no modo Arena, ou seja, se você mover o direcional para cima, o jogador correrá na direção do gol. Para executar os dribles com a câmera lateral, é só adaptar os movimentos considerando a direção em que seu jogador estiver correndo.

Pratique muito na Arena antes de experimentar as fintas contra adversários de verdade. Como no futebol real, você deve aprender a diferenciar os dribles úteis das firulas que só servem pra tirar onda e irritar os rivais. E, para isso, nada melhor do que muito treino. Uma última dica: não abuse dos dribles ou você pode se tornar um jogador pouco objetivo em campo.

Dribles Básicos

O que você verá a seguir são os dribles mais comuns, normalmente fáceis de executar e que, frequentemente, funcionam melhor durante as partidas. Alguns deles só podem ser feitos por atletas habilidosos, como Ronaldinho e Cristiano Ronaldo.



• **Levantar a bola por sobre um carrinho adversário:** segure o L2 (Pace Control) e mova o analógico direito para cima três vezes seguidas. Muito útil para desviar daquele zagueiro que quer matar a jogada, normalmente na cara do gol.

• **Pular com a bola no pé:** segure L2 e aperte o analógico direito (R3).

• **Finta sem mudar de direção:** caminhando ou correndo para frente, segure L2 e mova o analógico direito rapidamente para a direita ou esquerda, soltando em seguida.

• **Fintar e cortar:** o princípio é o mesmo, mas depois de fintar com o analógico direito, mova o direcional para o lado em que desejar cortar. Um dos dribles mais eficazes do jogo.

• **Pedalada sem mudar de direção:** segure L2 e, no analógico direito, mova para cima e escorregue até a direita ou esquerda. Para facilitar, pense assim: este comando é como a maioria dos golpes especiais de *Street Fighter*, só em que vez de você começar em baixo e terminar na direita, comece em cima e termine na esquerda ou na direita.

• **Pedalar e cortar:** mesma coisa, só que use o direcional para cortar para o lado que você quiser depois do drible.

• **Sambar sem sair do lugar:** parecido com a pedalada, mas aqui você deve mover o analógico direito para um dos lados e escorregar para cima, enquanto segura L2.

• **Sambar e cortar:** após o drible, mova o direcional para qualquer lado que escolher.

• **Roulette (giro do Zidane):** segure L2 e gire o analógico direito no sentido horário ou anti-horário.

• **Roulette alternativo:** segure L2

Alguém aí tem saudade de ouvir: "International Super Star Soccer... Deluuuuuxeeee!!!"

CHATÃO Ganhar uma partida qualquer um consegue. Mas isso é pouco. Aqui, com as nossas dicas, você vai aprender a ser aquele sujeito detestável que irrita os adversários com os dribles mais humilhantes. Só não ensinamos técnicas de defesa pessoal.

e, com o analógico direito, mova para cima e solte, depois aponte para um dos lados e solte.

• **Puxada:** nesse drible, você não precisa usar L2. Apenas mova o direcional para baixo e solte rapidamente. Se quiser, pode direcionar para a esquerda ou direita após a puxada.

• **Fingir que chuta:** enquanto a barra de força do chute ou do lançamento ainda estiver na tela, aperte o botão de passe e mova o direcional para o lado desejado para o corte. Esta é outra finta muito útil para driblar o goleiro.

• **Passar o pé sobre a bola:** com L2 pressionado, mova o analógico direito para o lado desejado e segure. Muito bom para driblar adversários afobados na marcação.

Dribles Avançados

Os movimentos avançados requerem um pouco mais de treino e, na verdade, não são muito mais eficientes do que os dribles que você conheceu antes. Contudo, são muito bons para tirar onda com os amigos – ou rivais, se você preferir. Muitos desses movimentos só podem ser executados pelos jogadores mais habilidosos do jogo.

• **Corpo pro lado, bola pro outro:** sem correr, mantenha L2 pressionado, mova o analógico direito para a esquerda e faça uma meia lua por baixo até a direita. Da direita para a esquerda também funciona.

• **Chaleira/lambreta:** não importa o nome que você dá para o drible, o importante é saber fazer. Sempre com L2 pressionado, mova o analógico direito para baixo e solte, depois aponte para cima, solte e aperte para cima novamente. Leva um tempo pra pegar o jeito, mas a beleza do drible compensa.

• **Elástico:** outro drible bem eficiente, especialmente parado. Com L2 pressionado, mova o analógico direito para a direita e faça meia lua por baixo até a esquerda para concluir.

• **Chaleira/lambreta alternativa:** é parecido, mas é mais difícil de acertar e o movimento em campo é um pouco diferente. Comece segurando L2 e mova o analógico direito para baixo e solte, então mova para cima e segure; para terminar, solte o analógico e mova para cima mais uma vez.

• **Giro parado:** pare com a bola no pé e, segurando L2, mova e solte rapidamente o analógico direito duas vezes para a diagonal inferior/direita ou inferior/esquerda.

• **Drible de letra:** segure L2 e, com o analógico direito, faça o movimento para baixo e, sem soltar, faça ↓↙← e ↓↘→.

• **Fingir que para, mas continua correndo:** enquanto estiver correndo, segure L2 e, no analógico direito, aponte para cima (solte em seguida) e para baixo, tudo bem rápido.

• **Chapéu de costas:** sem correr, segure L2 e, com o analógico direito, aponte para cima (solte), cima (solte) e baixo.

• **Drible de letra na corrida:** correndo com o direcional (sem pressionar R1), segure L2 e mova o analógico direito duas vezes seguidas para a diagonal inferior/esquerda ou inferior/direita.

• **Drible de letra na corrida alternativo:** correndo com o direcional (sem segurar R1), mantenha pressionado L2, e, no analógico direito, segure para a esquerda e mova rapidamente para a diagonal superior/direita. Também funciona se você segurar para a direita e mover para a diagonal superior/esquerda. ◄

RANK CBFDV

Este é o rank da CBFDV, que aponta quem são os maiores craques do Brasil.

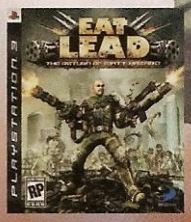
ES - Estado
J - Quantidade de jogos
V - Vitórias
E - Empates
D - Derrotas
PD - Pontos Disputados
PG - Pontos Ganhos
PT - Pontuação Total

A edição dos times e jogadores foi feita por Maike André - Webdesigner da CBFDV e W11online

	ATLETA	ES	J	V	E	D	PD	PG	PT
1º	Gustavo Figueiredo Moura (Cabeça)	SE	54	32	13	9	162	109	9997
2º	Guilherme Henrique A. Nunes	MG	35	25	2	8	105	77	6637
3º	Jose Oliveri Netto (Capello)	SP	31	19	6	6	93	63	5405
4º	Raphael Marins Correa	RJ	42	19	12	11	126	69	5283
5º	Igor Taguatinga	DF	42	25	7	10	126	82	5121
6º	Eduardo Pinheiro Crus (Abiga)	RJ	36	15	13	8	108	58	5046
7º	Jefferson de Moraes Pôssas (Pipoca)	SP	36	17	6	13	108	57	4812
8º	Natan da Silva	RN	20	13	2	5	60	41	4772
9º	Ronnie Peterson	DF	36	21	6	9	108	69	4331
10º	Arnaldo Paulo Montel	RJ	38	19	9	10	114	66	4135

RESIDENT

NOVO RESIDENT EVIL 5.
O MAIOR REPRESENTANTE DO ESTILO
"SURVIVAL HORROR" EM SUA MELHOR FORMA.
VENHA PARA A HOUSE GAMES E COMPRE JÁ O SEU!



Fique ligado, aguarde grande

PLAYSTATION 3 XBOX 360 Wii PlayStation 2 PSP NINTENDO DS PC

mapa de localização

Venha conhecer nossa loja, são 250 m² de pura diversão. Aguardamos sua v

Rua do Seminário, 222 - Centro - São Paulo - Em frente a igreja Sta. Ifigênia (esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia) - A 200 metros da estação São Bento do Metrô.

Horário de funcionamento: Segunda a sexta das 9h às 18:30h, sábados das 9h às 17h.

Aceitamos os cartões

Imagens ilustrativas - *sujeito aprovação de crédito junto ao financeiro c/juros

novidades aqui na House Games.

Rock Band 2 e Guitar Hero.

Venha fazer um teste grátis.

Enviamos nossos produtos via Sedex para todo o Brasil.
Financiamos em até 36 vezes*

Visite nosso site: www.housegames.com.br

(11) 3326-0045 • housegames@hotmail.com

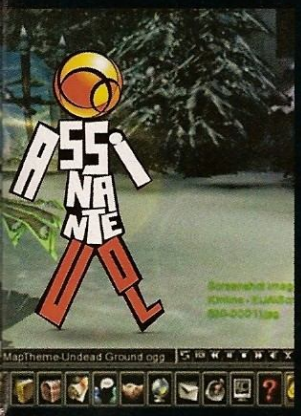
BORGHIERH/LOWE

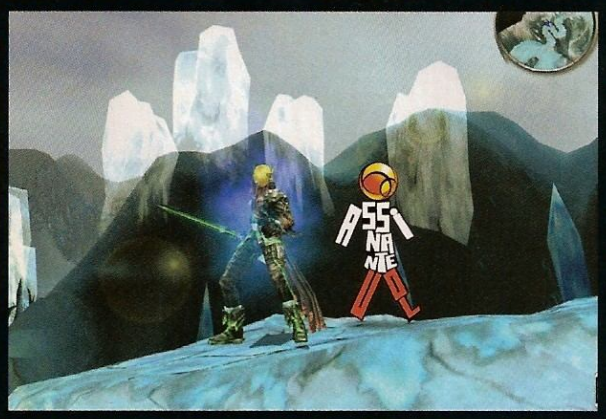
ADIVINHA QUAL O JOGO PREFERIDO DO ASSINANTE UOL? VOCÊ TEM MAIS DE 5.000 CHANCES PRA DESCOBRIR

UOL JOGOS

O Assinante UOL não é um assinante qualquer. Ele compra games com menores preços, joga online, tem um fórum completo, vê vídeos de lançamentos e descobre todas as dicas. Falando em dica, olha a primeira aí ao lado: o telefone pra você assinar.

Acesse UOL também no seu celular





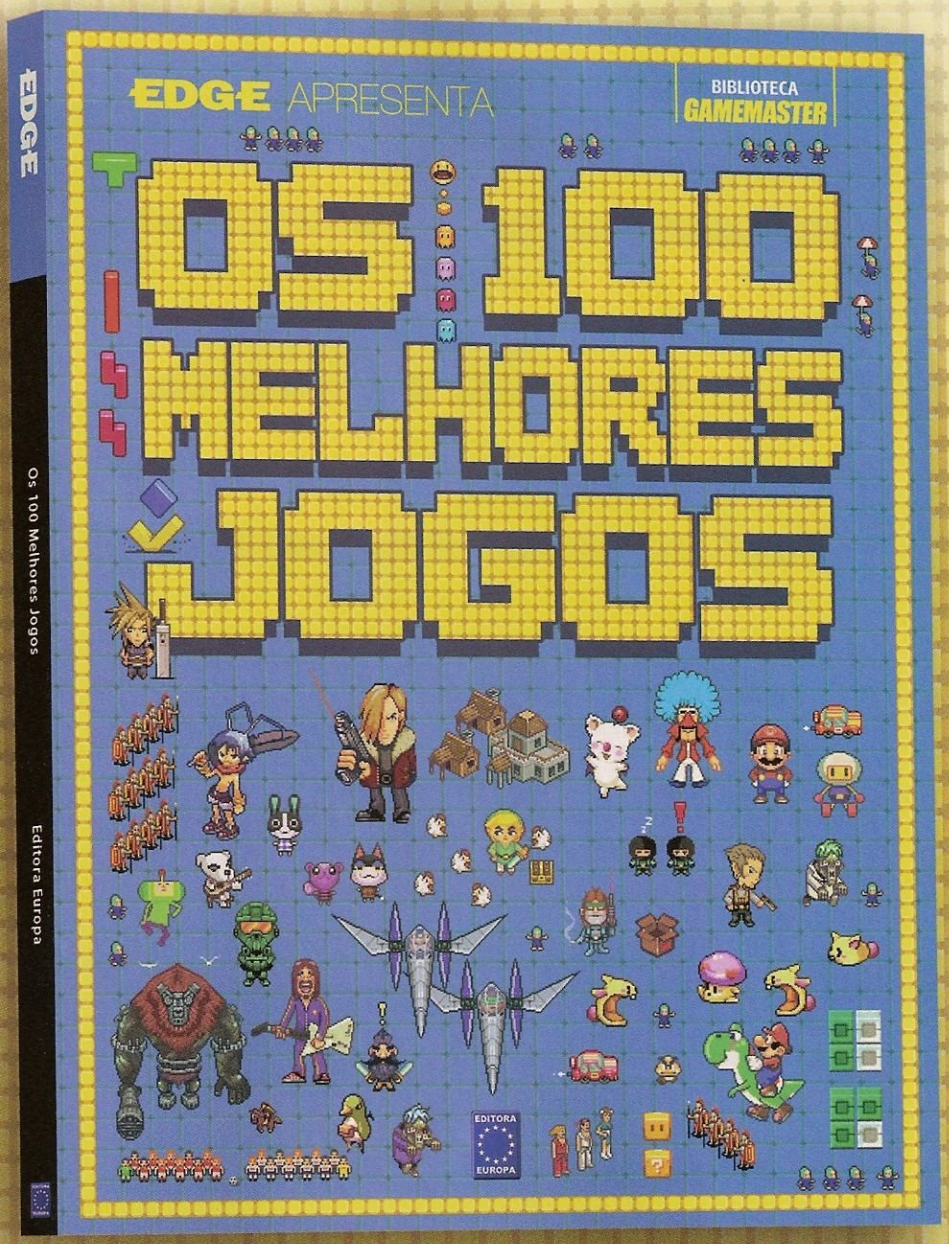
ASSINE UOL:

0800 703 1000

www.uol.com.br

Seletivas em todos os estados! Entre em conta com a Federação do se estado e participe!
Informações:
www.cbfd.com.b
Contato:
seletivas@cbfdv.com
Campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2009
PES 2009
PRO EVOLUTION SOCCER™
PLAYSTATION 3
ARTE BY]UNREAL[

PARA QUEM LEVA A CULTURA GAMER A SÉRIO.



Uma seleção superespecial com os melhores jogos de todos os tempos, para todas as plataformas.

Compre pelo 0800 55 76 67 ou pelo site www.europanet.com.br

C.Viper

Dicas & Truques para

PlayStation

www.eurogames.com.br

DETONADO

TOMB RAID

Por **Leandro Rodrigues**

Sem se aproximar da beleza da versão do PS3 e cheio de cortes a versão do PS2 é um prêmio de consolação

A escolha da Eidos em soltar a versão de *Tomb Raider Underworld* para a nova geração, antes de lançar a simplificada variante do PS2 não foi a melhor alternativa. Se tudo seguisse a ordem natural das coisas, a versão de PS2 serviria de aperitivo para saber o que esperar do jogo para o PS3. Mas essa inversão só serviu para realçar a defasagem de hardware e mostrar o quando a versão do antigo console da Sony só serviu de tapa buraco para tentar conseguir um lucro fácil. E olha que não estamos só falando da parte visual do jogo.

Andando para trás

Quando a Eidos criou as versões de *Tomb Raider Legends* e *Tomb Raider Anniversary* para nova e velha geração de videogames as diferenças observadas eram meramente visuais. As fases e o desafio de encontrar os itens secretos estavam todos preservados.

Estranhamente em *Tomb Raider Underworld* isso não aconteceu. As fases da versão do PS2 tiveram algumas coisas simplesmente limadas. Essa diferença é notada logo no como do jogo. Na versão de PS3, existe uma curta introdução na primeira fase, quando Lara pula no oceano e sai em sua investida no mar mediterrâneo. Infelizmente na versão da velha geração a coisa pula direto para a ação, sem se preocupar muito com detalhes.

O visual das fases também caiu radicalmente, como texturas de baixa qualidade e quedas de frames que atrapalham em momentos cruciais.

O desafio também foi vítima da tesoura. A quantidade de segredos espalhados pelas fases caiu consideravelmente, tornando tudo muito simples. Sem falar que as grandes maiorias dos tesouros simplesmente estão no meio do caminho da protagonista.

Em relação ao sistema, tudo continua exatamente o mesmo das versões anteriores. Porém, agora Lara é bem menos exigida em suas acrobacias. Os quebra-cabeças foram simplificados e a solução não leva muito mais dos que alguns minutinhos.

Para piorar as armas que aparecem no jogo são todas com munições infinitas – menos as granadas – ou seja, eliminar algum bicho ou adversário no jogo é uma tarefa super fácil. Mesmo com tantos problemas e sendo consideravelmente inferior a versão *Anniversary*, *Underworld* consegue divertir, desde que você não seja um dos que estavam com a expectativa muito alta por essa versão.

Aparando arestas

Uma coisa não se pode negar, *Underworld* chegou para fechar uma história iniciada há muito tempo. Desta vez Lara quer descobrir o que aconteceu com a sua mãe depois do desfecho de Legends.

Para isso a heroína parte em busca dos artefatos de Thor, o famoso deus do trovão. Esse artefato é o único capaz de abrir o difícil caminho que a Sra. Croft precisa trilhar. Além disso, a história consegue finalizar o destino de Amanda, a (ex)amiga da protagonista e também de Natla a antagonista dos últimos jogos.

O jogo conta com uma mistura magnífica de culturas mitológicas de diversos povos. Não existe uma só referência que apareça no jogo que não tenha um significado muito mais amplo. Um prato cheio para os órfãos da mitologia de *God of War* e buscam desesperadamente um jogo de PS2 para se entreter.

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO

- **A** O jogo começa fácil e só fica complicado nas fases de motocicletas.
- **B** Depois das fases com a moto tudo volta ao patamar de antes.
- **C** A história demora a engrenar, mas depois do encontro com a Natla tudo melhora.
- **D** No final do jogo as coisas esquentam de vez e o desfecho é previsível, mas bacana.

Lara viaja pelo mundo dilapidando templos sagrados e roubando tesouros arqueológicos e a ONU nunca condenou suas...

ER UNDERWORLD

Produtora: **Crystal Dynamics**
Desenvolvedora: **Eidos**

EXCELENCIAS

BOA FORMA
Lara pula de um abismo como uma ginasta. Belas técnicas, belas curvas.

MISTUREBA
A história é boa e mistura mitologia indígena com nórdica.

ATRASOU
O game chegou tarde no Play 2 e ainda coleciona defeitos.

AVALIAÇÕES

Técnica

Gráficos	★★★★★	Replay	★★★★★
Controle	★★★★★	Acabamento	★★★★★
Áudio	★★★★★	Dificuldade	★★★★★

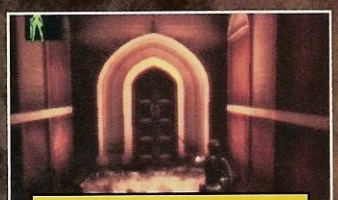
Ação

Enredo	★★★★★
Inteligência	★★★★★
Atrações Extras	★★★★★
Câmeras	★★★★★
Chefes	★★★★★

NOTA FINAL
6,5

...ações. O que um decote não faz, heim?

Roteiro Completo



NO ILLUSIONS

1. Corra até o final do corredor e puxe a alavanca. Siga em frente, use as paredes para passar os buracos no chão. Ao chegar à porta, atire com vontade até que ela ceda.

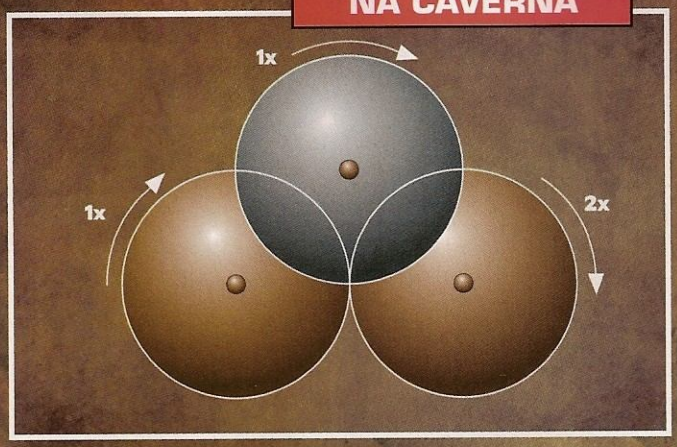
2. Empurre a pedra (segure ▲) e use a parede para chegar do lado direito. Puxe a porta, acionando o gancho com ■. Siga para a direita e use o gancho para atravessar até o outro lado do salão.

MEDITERRANEAN SEA
THE PATH TO AVALON

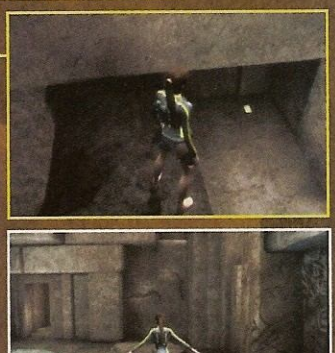
3. No começo da fase olhe para baixo para encontrar o Tesouro 1. Vá para a caverna do lado direito e pegue a primeira alavanca. Siga para a caverna no centro da tela – no meio do caminho, junto às pedras, você encontra o Tesouro 2 – e coloque a alavanca em um dos dois dispositivos do quebra-cabeça. Nesta parte a ordem não importa.

4. Saia e siga para a caverna do lado direito da saída. Pegue a segunda alavanca, volte e coloque no outro dispositivo. Gire as três alavancas até deixar as partes prateadas no centro da tela.

QUEBRA-CABEÇA NA CAVERNA

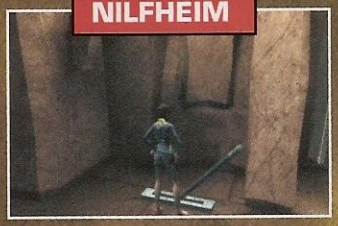


5. Nade pelos corredores até chegar à gruta. Saia da água, suba a pedra do lado direito e escale a parede usando as rachaduras e fissuras do local. No use o bastão para chegar em frente, entre do lado esquerdo e passe o primeiro buraco. Caia no segundo buraco, vire à esquerda, escale a parede e, ao descer, pegue o Tesouro 3.

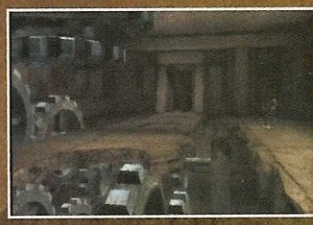


6. Passe se equilibrando pela barra e depois puxe as estátuas do lado direito e esquerdo, para acionar as plataformas de pressão. Em seguida puxe a alavanca no centro da tela.

NILFHEIM



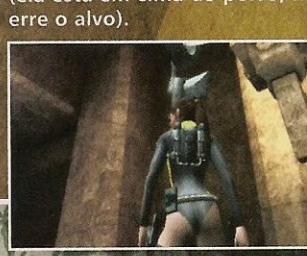
7. Continue pelo novo corredor até chegar à sala com três alavancas. Acione a que está bem na sua frente e encontre Kreaken o polvo gigante. Volte e acione a do lado direito, siga pelo novo corredor que foi liberado. Na sala em frente, use o gancho para puxar o pilar, atrás dele está o Tesouro 4, depois use a parede do lado direito para conseguir chegar até a nova alavanca e acionar o primeiro jogo de engrenagens.



8. Volte ao local com três alavancas e acione a da esquerda. Corra pelo corredor e na sala das engrenagens use a parede e bastões do lado esquerdo. Lá em cima puxe a engrenagem com o gancho. Sig até o fundo e pegue o Tesouro Acione a alavanca do local.

9. Retorne mais uma vez a sala

anterior e acione a alavanca d frente mais uma vez. Junto ao polvo, use a parede da direita para subir. No alto, se equilib na viga e pule na próxima vig (ela está em cima do polvo, n erre o alvo).



AVALON

Essa é uma ilha lendária que deveria se localizar na região das ilhas britânicas. Conhecida como Ilha das Maçãs ou Ilha Afortunada, diz à lenda que o local foi governado por Morgana, irmã de Arthur. Lendas dizem que foi nesse lugar que teria sido forjada Excalibur, a espada do também lendário Rei Arthur. Também seria neste local que estaria enterrado o corpo do rei.

Repare que, na cena do Kraken, o bicho simplesmente está quieto no lugar, assistindo o futebol e Lara entra no lugar e...

Eu já não te ví antes? Não foi você quem comeu o Johnny Depp naquele filme de piratas?

KRAKEN

O polvo gigante que aparece no jogo levava a fama por destruir embarcações piratas durante o século XVI. Porém, na aventura de Lara Croft, é mais provável que os produtores tenham levado em consideração a mitologia grega, onde se mencionava um monstro gigante que controlava as tempestades e as profundezas oceânicas, habitando uma caverna submersa. Para o azar da heroína a caverna é justamente essa que ela entrou.

NILFHEIM

Esse é o reino do frio e do gelo da mitologia nórdica. Segundo a lenda, é neste mundo que residem os anões e os gigantes. Esse local é governado pela rainha do inferno Helgardh, que tem medade do corpo normal e a outra metade completamente apodrecida.

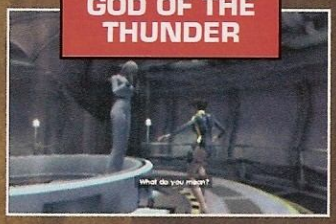
10. Acione a alavanca e use o gancho para chegar à sala ao fundo. Atire na corrente que está levemente quebrada e assista o susto que o monstrengo vai tomar. Use a parede da lateral esquerda para descer até a porta. Pule na água e nade até o final.

THE NURSE CONNECTION

11. Lara precisa abrir o portão para pegar as luvas mágicas de Thor, o Deus do Trovão. Para abrir o portão use o pilar do lado direito e suba até o buraco na parede. Do outro lado pegue as pedras quadradas, suba na plataforma de pressão e arremesse-o para fora usando o botão R2. Do lado de fora, coloque a pedra em cima de uma das plataformas, pise na outra e puxe a porta com o seu gancho. Entre e pegue a luva que está sobre o pedestal.

12. Antes de começar a sua fuga do local verifique o lado esquerdo da estátua gigante de Thor e pegue o Tesouro 6. Siga pelo corredor do lado direito. Ao chegar à sala com os pilares, suba do lado direito e pegue o Tesouro 7. Depois pule para o lado direito e siga em frente. Passe abaixado pelas pedras e pegue o Tesouro 8. No fim do caminho desça pela passagem com água.

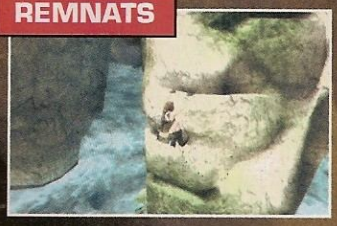
GOD OF THE THUNDER



13. Basicamente, esta é uma fase onde Lara precisa mandar bala em todo mundo que cruzar o seu caminho. Depois entre na porta do lado direito do navio e siga até a sala de controle. É aqui que você reencontra Jacqueline Natla, que vai indicar Helheim como o seu próximo destino. O navio começa a afundar, use as paredes e encanamentos para chegar a porta no alto e escapar do local.

COASTAL THAILAND

REMNATS

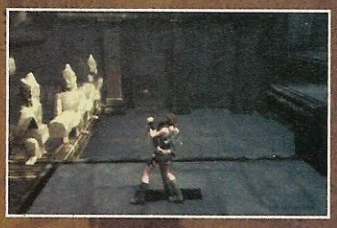


14. Nade até pequena ilha e suba a estátua em formato de rosto. Lá no algo, pule para o lado oposto e suba pelos escombros. Vá até a ladeira, desça um pouquinho e pule no bastão do lado oposto.

15. Suba na construção e depois suba as escadas. Pule para o lado esquerdo e caia em uma caverna.

Pegue o Tesouro 1 e depois faça o caminho pela cabeça na pedra novamente. Desta vez, siga pela parede do lado esquerdo e pule entre as paredes, no alto, para chegar em terra firme. Siga pelo longo, e deserto, corredor até chegar ao templo.

16. Pule no primeiro pilar do lado esquerdo e suba um nível. Pule para o lado direito, gire para a esquerda e desça. Ande pela viga, pule para o mastro e depois na caverna. Ande para a direita e depois volte ao pilar. Desça um nível e pule para a esquerda, atravesse mais uma viga e desça até o chão.



17. Pule no rio e siga até o fundo do cenário, escale as fissuras na parede, do lado esquerdo. Acabe com o tigre do local e escale outra montanha. Elimine o segundo tigre e entre no local. Mais dois tigres vão atacar Lara, corra em circulo e mande bala em cima deles.

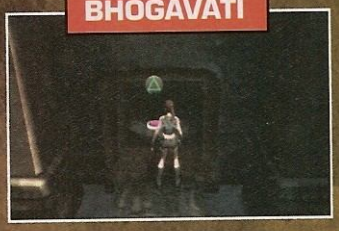
18. Ao voltar à céu aberto, vire à direita e pegue o Tesouro 2. Entre na passagem à direita e escale a parede. Desça pelo outro lado e siga pelos corredores, pule em cima das ►

Lara, não atire! Sou eu, Alucard!

PRECISÃO Felizmente, os controles mais precisos de hoje em dia permitem que Lara atire em morcegos enquanto se pendura em bordas estreitas. Imagine fazer isso com os controles ruins de dez anos atrás.

vigas. Passe o buraco e chegue estátua de Shiva e Kali.

BHOGAVATI

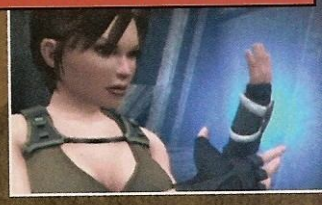


19. Suba a escada do lado direito e acione a alavanca para abaixar a mão esquerda da estátua de Shiva. Um pouco mais à frente existe uma pedra vermelha, pegue-a e leve a te a mão de Shiva. Depois de encaixar, volte à alavanca acione-a novamente.

20. Retorne mais uma vez a estátua e passe por trás dela, pegue o Tesouro 3 e continue até chegar ao outro lado. Repita o procedimento com a alavanca, pegue o rubi, coloque na mão direita de Shiva e acione a alavanca pela última vez. Desça até a parte mais baixa da estátua de Shiva e gire as duas estátuas menores, de modo que o reflexo da luz pegue nos olhos da estátua de Kali.

21. Continue pela passagem que foi liberada e no final do corredor pise na plataforma de pressão. Selecione a sua metralhadora (↑) e mande bala para cima dos lagartos que aparecem na tela. Quando todos forem eliminados, a porta do local vai abrir.

PUPPET NO LONGER



22. No portão do lado direito, você vai descobrir que pode manipular coisas pesadas graças às luvas mágicas de Thor. Aperte ▲ para abrir o portão, atravesse a ponte e, depois de assistir a animação, desça pela parede no fundo. Lá embaixo, use a luva para mover a ponte para o lado esquerdo e ganhar acesso ao Tesouro 4.

23. Use os mastros até chegar ao fundo, puxe rapidamente e depois passe por

QUEBRA-CABEÇA ESTÁTUA SHIVA/KALI

TALENTOS Lara é uma exímia lutadora, é pogiglota, atiradora de elite e ainda possui vastos conhecimentos arqueológicos. Mas sei que você nem está prestando atenção neste texto e está só olhando para o decote da moça. Vamos, admita!"

Lembra da época que você encostava a Lara na parede e girava a câmera para... você sabe! Tudo bem, todos faziamos...

THOR E MJÖLNIR

Filho de Odin, o deus supremo de Asgard, Thor é conhecido pelo como o deus do trovão. Isso porque toda vez que ele bradava Mjölnir, o seu martelo, o estrondo era tão grande que causava um barulho de uma trovoada. Mijölnir – que significa "aquilo que esmaga" – é feito de Uru, um mineral tão pesado que só Thor, munido de luvas mágicas e do cinturão Mengingjard, consegue levantá-lo.

trás e empurre a ponte até onde for possível. Volte pelos mastros do lado oposto e termine de empurras a ponte. Suba pela parede e atravesse pela nova passagem.

24. Abra a ponte e use o gancho para atravessar o buraco com água. Escale a parede do lado esquerdo e pule no novo mastro. Isso vai abrir a porta submersa, pule na água e siga pela por ela, mas lembre-se de parar no meio do caminho para tomar fôlego.

Lara Croft provavelmente não tem problemas com testes de bafômetro

CROFT MANOR

PROTECTED BY THE DEAD

25. Siga pela caverna até chegar à entrada de uma mina, corra e pule para chegar até ela. Continue em frente e veja a ponte quebrada, vire à direita e pegue o Tesouro 1. Desça pela lateral direita do lado da ponte onde você está. Desça um nível e pule para o lado direito. Dê a volta na torre e suba.

26. No novo corredor, entre no túnel do lado esquerdo, ignore o portão e siga para a direita. Lá no alto, pule para a esquerda, em cima da torre. Passe pela madeira e siga até o fundo, passando pela torre com velas.

27. Ao chegar à área dos andaimes, desça e vá para o lado esquerdo. Suba, pegue o Tesouro 2, vá em frente e vire na passagem do lado esquerdo. Continue em frente e siga até a escada do fundo, Suba no mastro do lado direito e depois na parede para chegar ao Tesouro 3.

28. No local do tesouro, gire a manivela duas vezes no sentido horário até que se forme um anjo no vitral que está ao fundo. Siga para o outro lado e gire a manivela três vezes no sentido horário. Desça e gire a manivela gigante, escale a torre do lado esquerdo e, no último nível, vire para o lado oposto.

29. Use o gancho para pular para o outro lado e passar pelo portão que abriu, Corra pelo corredor e puxe a alavanca. No alto da escada, prepare-se para um confronto: acerte os thralls e, quando eles caírem no chão, aperte ▲ para espatifá-los.

30. Pegue o Tesouro 4, que está junto à estante, e depois mova o pilar para posicioná-lo perto da jaula. Pule no mastro e siga em frente pelo buraco e repita o começo do jogo, dentro da mansão. Depois que reencontrar seus amigos, suba na parede do lado esquerdo e pule por cima do vidro para reencontrar Doppelganger, que engana os seus amigos e mata Alister.

SOUTHERN MEXICO

THE UNNAMED DAYS

31. Pegue a moto e acelere-a usando o botão L1. Na bifurcação, escolha primeiro o caminho do lado esquerdo. Continue até chegar à entrada do local. Saia da moto e aperte ▲ para abrir o portão. Na próxima sala use a alavanca do lado direito para abrir mais um portão.

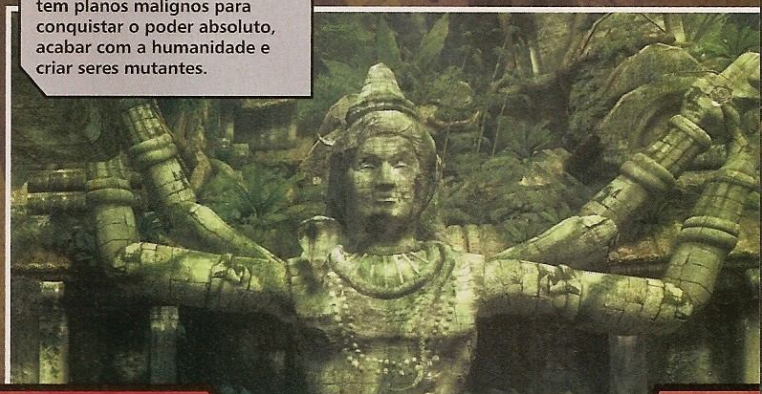
32. Ao retornar a área livre, gire a alavanca no sentido anti-horário. Suba nas escadas e entre na sala do lado esquerdo portão. Puxe a alavanca e vá para o lado direito do portão, para pegar o Tesouro 5. Siga pelo portão, fuzile a pantera e, na próxima sala, faça a sequência acrobática para evoluir para o próximo passo.

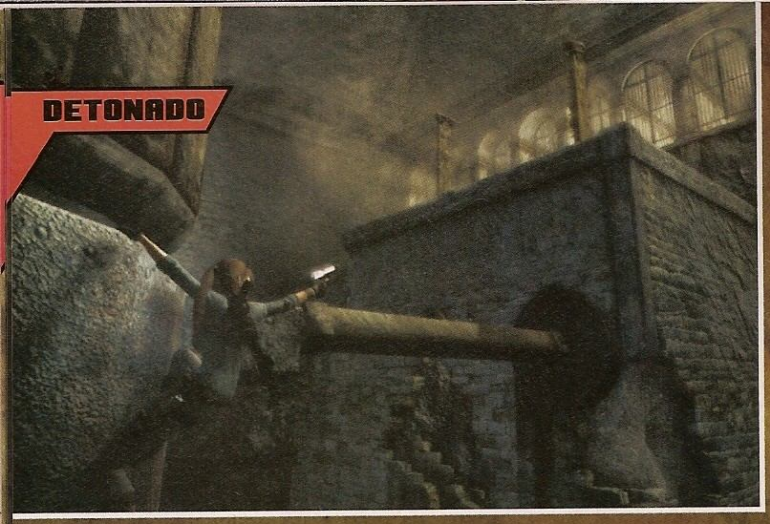
33. Entre pela porta, siga pelo corredor escuro e suba usando o pilar do lado direito. Depois de escalar siga em frente, passe pela viga e desça no buraco. Continue em frente e saia pela porta do lado direito.

34. Suba pela beirada da porta e no alto solte a gancho na argola do outro lado. Posicione-se do ►

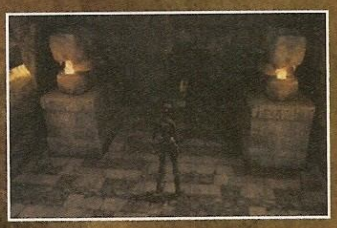
JAQUELINE NATLA

A rainha Natla governava Atlantis, ao lado dos seus irmãos Qualopec e Tihocan. Juntos eles criaram Scion, um artefato de poder imensurável. Jacqueline abusa do poder deste item e acaba sendo expulsa de Atlantis. Sua parte de Scion foi lançada no Egito e Lara Croft a recuperou no primeiro jogo. Agora Natla tem planos malignos para conquistar o poder absoluto, acabar com a humanidade e criar seres mutantes.





lado direito, sem soltar o gancho e puxe a corda para derrubar a pedra.

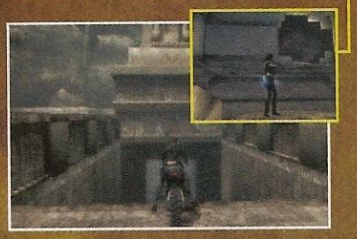


35. Desça até o final do buraco que se abrir e pegue a cabeça no meio das velas. Desça um pouco mais e atire nas madeiras que seguram a pedra. Suba e siga pela passagem, gire a manivela e empurre a alavanca adiante.

36. Passe novamente pelos corredores, pegue sua moto e volte até o começo da fase, mas desta vez siga pelo caminho da direita. No fim do corredor use a parede do lado direito para escalar a parede.

XIBALBA

37. Primeiro coloque a cabeça em cima da estátua que parece um macaco. Depois volte e pegue a peça em cima a alavanca do lado direito. Coloque essa pela no buraco no chão. Use a alavanca que se formou e a que já existia para alinhar as quatro figuras. Não deixe de pegar o Tesouro 6.



38. Volte ao local onde surgiu o templo e entre na nova passagem que foi liberada.

THE MIDGARD SERPENT

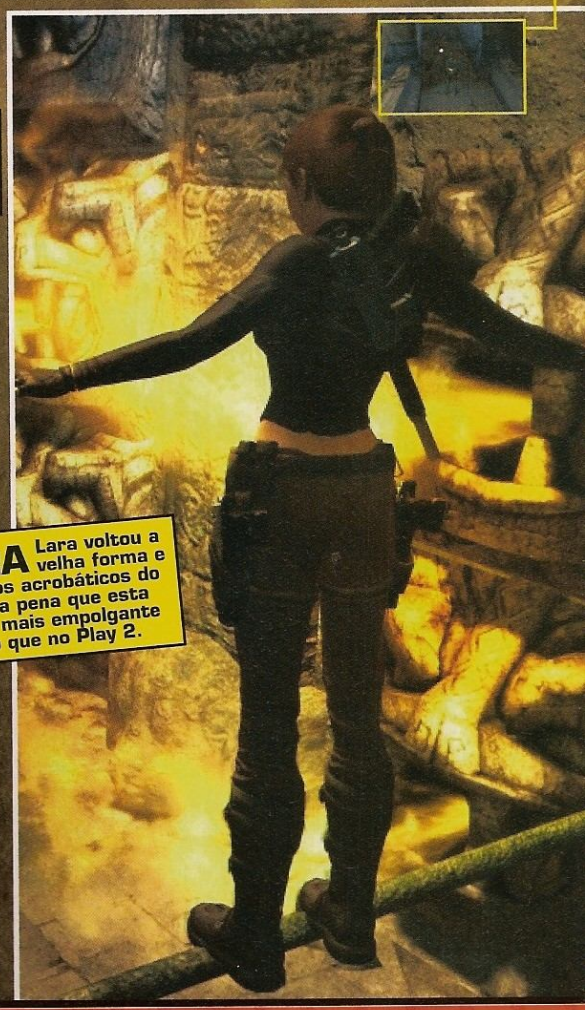
39. Pilotando sua moto, pegue o corredor do lado esquerdo. Pule dois buracos e freie rapidamente antes do terceiro. Desça da moto e suba na parede do lado esquerdo. Pule no pilar e volte para a moto. Passe mais um

buraco e encontre a alavanca. Acione-a para chegar a sala dos tronos e pegar o Tesouro 1.

LAND OF THE DEAD

40. Primeiro, pegue o cajado do lado direito e coloque-o na estátua que está sem nada nas mãos (repita o procedimento do lado esquerdo); depois gire as quatro estátuas laterais de modo que elas fiquem de frente para o lago.

41. Duas portas vão abrir. Entre pela primeira, pegue uma coroa saia; depois suba do lado direit e, no meio do caminho, peque Tesouro 2. Volte e siga para a segunda porta, corra pelos



AVENTURA Lara voltou a velha forma e encara mais desafios acrobáticos do que tiroteios. É uma pena que esta característica seja mais empolgante no PlayStation3 do que no Play 2.

Tomb Raider começou como um sucesso, caiu na mediocridade, ganhou uma segunda chance e voltou com tudo. Lara...

UMIDADE Os produtores se orgulham da tecnologia para simular água criada para o jogo. Assim sendo, quando Lara não estiver debaixo d'água, provavelmente estará na chuva."

corredores até chegar a uma grande sala.

42. Suba a escadaria no centro e continue em frente. Desça pela rampa e escolha o caminho da esquerda para pegar o Tesouro 3. Em seguida, volte e continue em frente. Vá até o final do caminho para encontrar a segunda coroa.

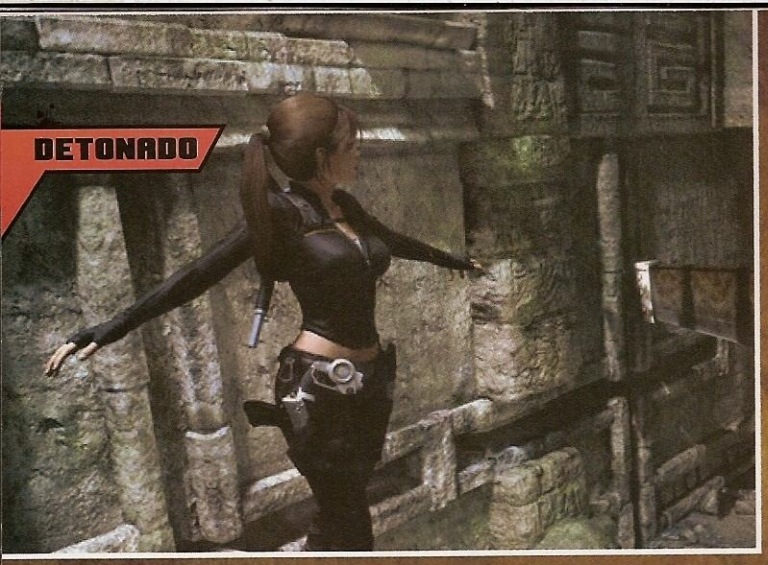
43. Coloque a coroa na estátua de macaco, na parede, para abrir o portão. Acabe com o Thrall que apareço no local. Pegue o artefato de volta e escale as paredes. Pule na parede da esquerda e depois na barra, gire e pule na alavanca. Continue descendo até chegar ao grande salão. Coloque a coroa na outra estátua de macaco e, depois de abrir o portão, pegue-a novamente. Retorne até a entrada do local, junto ao lago.

44. Coloque a coroa que você pegou na estátua que faltava e empurre-a na direção do lago.

Por último, repita o procedimento do lado oposto. Entre no local que foi liberado e siga pelo enorme corredor. Depois de descer dois lances de escada outro Thrall aparece.

45. Logo mais a frente, pegue o caminho da direita. Siga até o fundo e entre no duto de esgoto do lado esquerdo, vire novamente à esquerda e pegue o Tesouro 04. Volte e suba a ladeira. Escale a parede e atire no ferro que segura a torre.

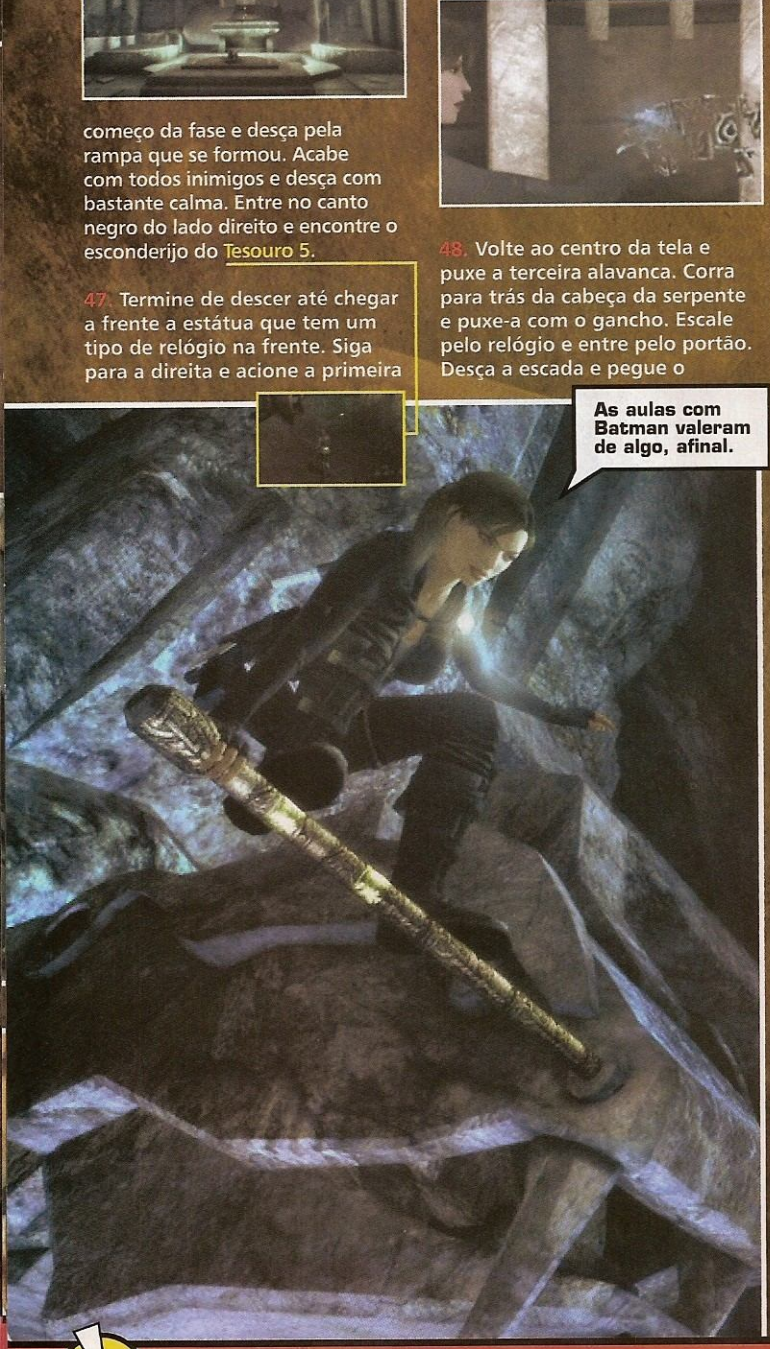
46. Pule para o outro lado e depois puxe a alavanca. Volte ao ►



começo da fase e desça pela rampa que se formou. Acabe com todos inimigos e desça com bastante calma. Entre no canto negro do lado direito e encontre o esconderijo do Tesouro 5.

47. Termine de descer até chegar a frente a estátua que tem um tipo de relógio na frente. Siga para a direita e acione a primeira alavanca. Depois vá para a esquerda e escale a parede. Ignore a pedra azul por enquanto e puxe a segunda alavanca.

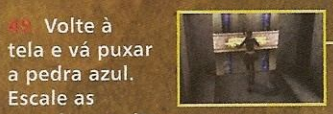
48. Volte ao centro da tela e puxe a terceira alavanca. Corra para trás da cabeça da serpente e puxe-a com o gancho. Escale pelo relógio e entre pelo portão. Desça a escada e pegue o cinturão do Thor Tesouro 6.



As aulas com Batman valeram de algo, afinal.

Malditos fãs! Será que nunca vão parar de me perseguir?

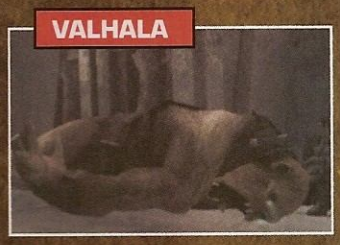
49. Volte à tela e vá puxar a pedra azul. Escale as paredes e volte ao trecho do lado e pegue sua moto. Suba pela rampa do lado esquerdo e, no portão, use seus acessórios para abri-lo. Suba na moto novamente e desça pelo túnel até sair desta fase.



JAN MAYEN ISLAND
GATE OF THE DEAD

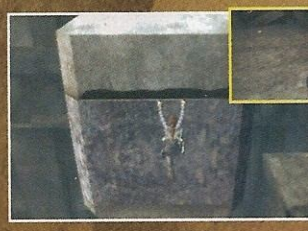
50. Aqui você mais uma vez usa a moto para progredir pelo caminho cheio de neve. Desça com cuidado para não voar pelas extremidades, mas mantenha a velocidade para conseguir superar os vários buracos do local. Continue em frente e no túnel mande bala (R1) nos thralls que estão no buraco. No fim do caminho ,você encontra uma coluna gigante.

VALHALA



51. Antes de descer, vire para a direita e suba para pegar o Tesouro 1. Desça com a moto, usando as extremidades para não cair no buraco. Mande bala para cima de todos os thralls.

52. No final do caminho, depo de acertar todos os inimigos, suba na parte mais baixa da torre e gire-a no sentido anti-horário para abrir o portão do Valgrind. Volte a moto e entre no novo local. Vire a esquerda pegue o Tesouro 2. Retorne e siga pelo corredor da direita, tomando cuidado com os inimigos e os buracos.



53. Um monte de pedregulhos impede que você continue com moto. Passe por cima e siga pe ponte. Um martelo gigante vai destruí-la: fique esperto para pular para o outro lado. Desça pelo lado esquerdo e caia no mastro, solte para escorregar pela rampa e pular par ao próximo pilar.

54. Gire nele e, quando a tela se aproximar, pule de um pilar para o outro até chegar no alto e conquistar o checkpoint. Ent pela primeira porta do lado esquerdo, siga em frente e aca com o gigante. Para isso jogue duas bombas no grandão.

55. Escale o penduro ao fundo depois pule em um dos mastro

Assim termina mais uma matéria de *Tomb Raider*. Prometemos que Lara não volta a revista por pelo menos... duas ediçõ

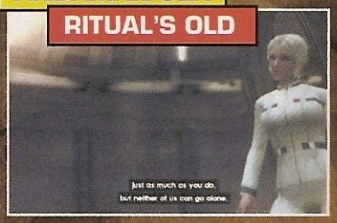
COMBATE Além de ganhar novas habilidades para atirar enquanto está pendurada, Lara consegue criar combos com socos e chutes e emendar com disparos.

que está girando. Pule na corrente e siga pelo corredor até chegar ao martelo gigante. Suba nos mastros e pule no martelo. Fique no alto dele e pule na parede do lado oposto. Corra pelo novo corredor e repita o procedimento com o novo martelo.

56. Use o gancho na argola e desça com cuidado. Pule para o outro lado e desça pela ladeira. Escale a parede da esquerda para pegar o Tesouro 3.

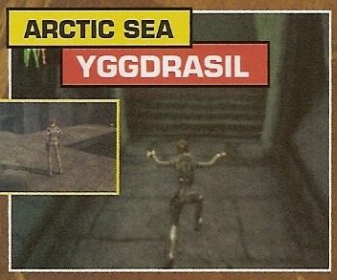
57. Vire para a direita e pule na plataforma do centro. Siga até o final do corredor, acabe com o Thrall e use o pendulo do lado direito para subir, com o auxilio da parede. Use o mastro que está girando para chegar até a corrente; depois pule para o outro lado. Pule no terceiro martelo e caia na plataforma do centro da tela. Suba as escadas e finalmente pegue o famoso martelo do deus do trovão.

ANDAMAN SEA
RITUAL'S OLD



58. Acabe com os poucos guardas do local e entre na escotilha do lado direito. Avance pelos corredores e, no final do caminho, converse novamente com Natla.

ARCTIC SEA
YGGDRASIL

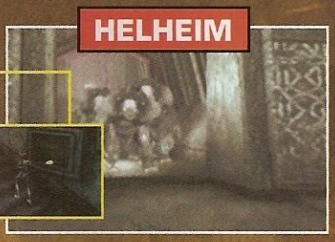


59. Nade até as escadas e, no meio da subida, pegue o Tesouro 1 no lado direito. Avance e desça depois do buraco. Use o martelo de Thor para acabar com o inimigo. Vire para a esquerda, investigue a área e pegue o Tesouro 2. Volte e pule no bloco no centro do lado verde.

60. Pule na parede à direita e vá par a viga à esquerda. Use o gancho e procure pelo Tesouro 3 na sala. Volte ao centro da tela e acabe com mais dois gigantes usando o seu martelo. Depois, pule no bloco da direita e pegue o Tesouro 4. Volte e use o pilar caído para chegar ao fundo da tela, suba e veja Lara abrindo o portal.

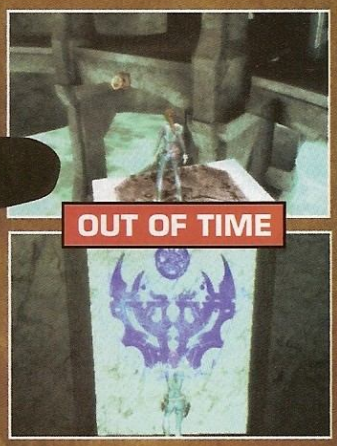
61. Avance pelo novo corredor e acabe com os gigantes que aparecem usando o poderoso Martelo. No final do caminho você encontra a mãe de Lara e assista a uma surpreendente e imperdível sequência.

HELHEIM



62. O próximo corredor é um misto de gigantes e muitas escadas. Então não pense muito, siga em frente e mande todo mundo para o espaço. Avance até chegar ao grande templo e reencontrar Natla.

OUT OF TIME



63. De frente para a torre, pule em uma das plataformas que está flutuando. Continue em cima até aparecer uma argola, use o gancho e desça com cuidado. Lá embaixo, vá para o lado direito, desvie da bola de fogo que Natla vai jogar em você e empurre a parede azul.

64. Suba pelo vão entre as duas paredes, pulando de um lado para o outro. Quando chegar ao algo vá para a direita e ao chegar atrás do suporte da torre, use o gancho e puxe-o apertando ▲.

65. Volte, siga para a esquerda e pule em uma das plataformas. Siga para o centro da tela e suba pela torre central. No alto, gire e desça pelo suporte da torre. Ao chegar embaixo use o segundo pino e assista a destruição total. ◄

Por Amer Houchaimi

Hahaha! Ele acha que vai me disparar e acabar com Afro. Mal sabe ele que eu sou apenas um isqueiro exagerado!

TEIMOSO Acostume-se com a presença do grandão "Número 6". Você terá que enfrentá-lo três vezes, cada vez com uma arma exagerada

O melhor da pancadaria com história de cinema e violência sem frescuras

Produtora: Namco Bandai Games
Distribuidora: Namco Bandai Games

Nas décadas de 80 e 90, os jogos do gênero beat'em up eram a febre do momento. Pura ação com pancadaria infinita e poucos enigmas eram a essência da categoria, representada por gigantes como *Double Dragon*, *Final Fight* e *Streets of Rage*. O gênero evoluiu e continua criando grandes sucessos de popularidade, como *God of War*, *Devil May Cry*, *Heavenly Sword* e *Afro Samurai*.

Baseado em uma animação criada por Takashi Okazaki e produzida pelo astro americano Samuel L. Jackson, *Afro Samurai* é um daqueles jogos que se perdem em um oceano de lançamentos de maior popularidade e correm o risco de não ser devidamente valorizado. Embora mostre algumas falhas, *Afro Samurai* é uma boa opção para quem busca um beat'em up.

Passos para Vingança

No mundo onde a história se passa (um Japão feudal com inserções futuristas) existe a crença de que um homem pode atingir o status de um deus se conseguir a "Faixa do N° 1", uma bandana que prova que o seu dono é o homem mais forte do mundo. A única regra desta busca é que o "Número 1" só pode ser desafiado por aquele que possuir a "Faixa do Número 2". Este sistema gerou uma cadeia de lutas sangrentas e intermináveis.

O pai de Afro, o protagonista, era o antigo Número 1, até ser desafiado e morto por um pistoleiro chamado Justice, o atual Número 1. Após isso, Afro foi adotado por um mestre espadachim e criado junto de outras crianças, até crescer o bastante para iniciar sua busca pela Faixa de N° 2. A história segue a jornada de Afro e o modo como ele abandona tudo em sua vida para buscar sua vingança.

Afro Samurai segue com fidelidade a história da animação, mas em diversos pontos, ele inova e inventa para surpreender o jogador. Em um certo momento, Ninja Ninja, o "companheiro" de Afro, se dirige ao jogador e diz: "Aposto que você acha que sabe o que vai acontecer, porque assistiu a nossa série na TV". Há também um capítulo a mais no jogo que não fez parte do anime e explica com detalhes como Afro descobriu quem era o dono da Faixa de Número 2.

Elenco Luxuoso

O que dá vida ao enredo é o elenco de dublagem, que conta com Ron Pearlman (o Hellboy) como Justice, Kelly Hu (a Lady Letal de *X-Men 2*) como Okiku e Samuel L. Jackson emprestando sua voz para Afro e Ninja Ninja. Até o elenco de apoio é composto por grandes dubladores, como John Dimmagio, Tara Strong e Terrence C. Carson, que dubla Kratos na série *God of War*.

A trilha sonora é composta unicamente de Hip-Hop, produzido por RZA, um membro do grupo Wu Tang Clan. A trilha move, motiva e dá alma à ação do título.

Guerra de Sangue

Como bom beat'em up que é, *Afro Samurai* é composto 90% por combates contra dúzias de inimigos. Não é raro acabar emboscado por tropas de 10 ou 15 oponentes. Apesar da desvantagem numérica, Afro é um guerreiro capacitado e isso fica claro em seu arsenal de golpes, com mais de 40 tipos diferentes de combos. Claro que os combos mais devastadores não estão disponíveis logo de cara, então é preciso evoluir Afro (basta devastar pencas de inimigos e achar os Mementos) e aumentar suas capacidades samurais.

A maior característica dos combates é a habilidade Focus, que causa um efeito de câmera lenta e permite aplicar cortes com precisão cirúrgica. Durante o Focus, Afro não se move e o controle é transferido para os seus braços, com isso você pode escolher exatamente qual será o ângulo do corte. O negócio é tão preciso que é possível cortar desde os dedos de uma mão do inimigo até parti-lo ao meio durante um salto.

Afro Samurai é um dos jogos mais sangrentos da história. Litros de sangue jorram dos inimigos e pedaços de gente ficam pelo chão. O excesso de sangue não é realist e seu efeito serve para manter o clima da história e, assim como o anime, simular o clima dos antigo filmes de samurais.

Problemas Graves

Um problema técnico irritante é o controle da câmera, sempre mal posicionada, o que pode ser letal em lutas difíceis. É um fato que esta deficiência pode arruinar a diversão e a jogabilidade.

A detecção de colisão também é problemática. Nas lutas, isso nã chega a ser um problema, mas ha momentos em que é preciso atin coisas no cenário (normalmente cordas que precisam ser cortadas e o jogo não detecta que o alvo f atingido, a menos que você estej em uma posição específica. Paciên será vital na sua busca por vingan

AFRO

Este game possui uma cena de nudez ao longo de seu enredo. Nem adianta procurar, não a usamos na matéria, seu obsce

EXCELÊNCIAS
A ARTE DE MATAR
Enfrentar hordas de inimigos e fazer a espada cantar, aqui, é arte.
SAMURAI L. JACKSON
Samuel L. Jackson domina na dublagem. Só sua presença já faz este game valer a pena.
SEM CONTROLE
O pior sistema de câmeras está aqui e pode por sua diversão em risco.
O Sol já está se pondo! É fim de expediente. Só vou cortar mais este e correr para o boteco
AVALIAÇÕES
Técnica
Gráficos
Replay
Controle
Acabamento
Áudio
Dificuldade
Ação
Enredo
Inteligência
Atrações Extras
Câmeras
Chefes
NOTA FINAL
7,5
Afro gasta 90% do tempo transformando os seus inimigos em partes mais compactas e os 10% restantes fazendo pose com o seu cigarrinho do capeta
CABELEIRA O que adianta ter uma bandana de melhor do mundo se a sua cabeleira chama mais atenção do que a sua própria cara? Muito! Estilo é melhor do que poder
SAMURAI

ROTEIRO

Mano, cansei desse Hip-Hop! Por que não toca Raul ou Bob Marley?

THA DAYMIO'S STORY

1. Os inimigos desta fase são fracos, aproveite para aprender a dominar as técnicas de Afro. Quando chegar ao casarão do Daymio, escale a parede para chegar ao segundo andar da casa e acione a alavanca que estiver lá dentro (corra pela parede para alcançá-la) para começar a abrir o portão de entrada. Em seguida, use a viga para chegar à outra sacada da mansão e ative a alavanca por lá também.

2. Dentro da mansão, siga por um pequeno corredor até chegar a uma sala com engrenagens. Ative a alavanca dentro do local para criar uma ponte com os ponteiros do relógio. Suba para o segundo andar e caminhe sobre eles para continuar avançando. Ao chegar à sala com uma grande divisória, derrote todos os inimigos e ative as alavancas na sala, escalando a divisória e passando para o outro lado para isso. Por fim, na escadaria onde o gás é liberado, simplesmente corra até chegar ao topo. Não enfrente os inimigos, pois o gás drena suas energias.

Chefe - Daymio

3. Quando o chefe avançar contra você, use o Parry (aperte o botão de defesa no exato momento em que ele atacar) e golpeie-o logo em seguida, quando ele ficar com a guarda aberta. Basta repetir este processo até o fim da luta.

SCHOOL INVASION

4. Na primeira parte da fase, apenas siga o Sword Master e elimine todos os inimigos que encontrar. Quando ele mandar soar o alarme, siga pelo caminho rochoso (use a escalada com corrida para alcançar pontos mais altos). Nesta fase será preciso usar a corrida pelas paredes para alcançar pontos distantes. Acostume-se a usar esta habilidade.

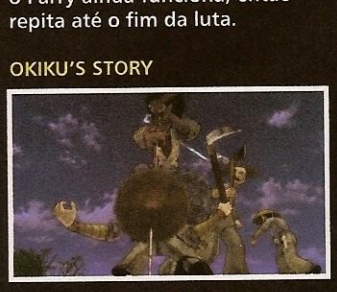
5. Após soar o alarme, volte para os portões da academia e procure pelas plataformas do lado interno do portão, suba nelas e acione as alavancas nas laterais.

6. Na segunda parte da fase, siga Jinno e ajude-o a matar todos os inimigos que encontrar. Quando estiver sozinho, use Ninja Ninja para saber onde estão as crianças e salve-as. Na casa em chamas, dê a volta por seu interior para chegar até Otsuru. Após salvar todas as crianças, siga pela trilha rochosa até chegar ao Sword Master e ajude-o a lutar.

THE SWORD MASTER'S STORY

7. Seu único objetivo aqui é derrotar o Sword Master. Espere pelos ataques do chefe e use o Parry para deixar sua guarda aberta. Em seguida, ataque-o com os combos de sua preferência. Mesmo quando os ataques do chefe se tornarem mais rápidos, a técnica de usar o Parry ainda funciona, então repita até o fim da luta.

OKIKU'S STORY



8. Na primeira etapa da fase, apenas siga Okiku e mate todos os inimigos que estiverem pelo caminho. Caso perca a trilha da moça, use Ninja Ninja para encontrá-la. Na segunda etapa, é preciso destruir túneis por onde saem Cyborgs. Para isso, siga os feixes de energia que surgem pelo chão e pelas paredes até chegar a um túnel e elimine todos os inimigos que saírem dele. Repita o processo com os outros túneis até neutralizar todos. Após destruir todos os túneis, uma passagem para a fábrica de Cyborgs irá se abrir. Lá dentro, use o Parry nos ataques dos inimigos e monte neles para jogá-los contra o gerador que está no meio do salão.

Chefe: Brother 6

9. Este é um dos chefes mais difíceis do jogo, portanto, fique alerta. Mantenha-se em constante movimento durante a luta para evitar seus ataques com o lança-chamas. Quando ele der uma pequena brecha, use a corrida (aperte L3) para se aproximar e atinja-o com exatamente três golpes fracos; logo em seguida, ative o Focus e salte para trás para evitar seu contragolpe. Use esta tática a luta inteira, ma somente nos intervalos entre as labaredas que ele dispara. Após receber uma certa quantia de dano, o chefe passa a disparar labaredas contra o chão, o que causa pequenas explosões. Fiqu o mais longe possível dele neste momentos, pois se for atingido, vai morrer na hora.

THE LOWDOWN EAST PASS

10. Esta fase parece complicada mas é apenas longa. Seu objeti principal é cortar diversas corda que aparecem pelo cenário par baixar plataformas (as mãos da grande estátua principalmente) e abrir caminho. As cordas precisam ser cortadas com o Focus e podem ser um pouco difíceis de acertar no primeiro golpe. A linha do corte não aparece sobre a corda, então o truque é se posicionar de modo que um golpe normal da espad atinja a corda e, quando usar o Focus, soltar o botão no momento que seu poder estive no auge (quando o brilho cheg à ponta da espada).

11. Há um ponto onde é precis ativar quatro alavancas para mover guindastes, isso vai cria uma plataforma para você pas e alcançar outra corda. Sempre que abrir um novo caminho, o jogo vai mostrar para onde dev seguir, então preste muita atenção quando isso acontece

12. Cuidado com os caixotes espalhados pelo cenário, são explosivos. Arremesse inimigo contra eles para destruí-los e abrir caminho. Por fim, contra os adversários armados com metralhadoras, não se aproxin

BODY PART POKER

Vez ou outra, quando rolar uma grande luta, Ninja Ninja vai aparecer sentado em um canto do cenário. Encoste nele para jogar o Body Part Poker. O minigame requer que você corte os membros dos inimigos comuns que surgem ao longo do jogo. Mas é preciso atacar um mesmo tipo de inimigo para que os golpes sejam computados. Ou seja, se começar o minigame atacando um samurai, terá de desmembrar outros samurais para completá-lo. Golpes em outros tipos de inimigo não contam.

Ele pica, fatia, trucida e ainda corta até as meias Vivarina! Quanto você pagaria por um Afro Samurai? Não responda...

EXÉRCITO [GENÉRICO] SAMURAI

Afro encara diversos tipos diferentes de inimigos e cada qual requer táticas diferentes para derrotar. Conheça a seguir os pontos fracos de cada um deles

Ronins: são os inimigos mais comuns. Tome cuidado com a sua vantagem numérica e se livre deles da forma que achar mais adequada.

Cyborgs: eles são bastante ágeis, mas os combos rápidos ainda são eficientes contra eles. A tática de usar o parry e montar sobre eles é infalível.

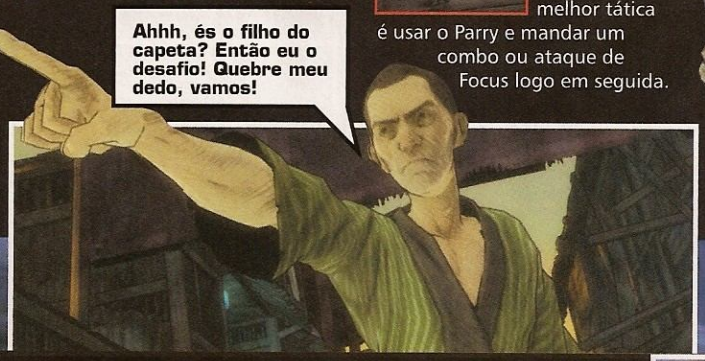
Espadachins: os grandalhões carecas com espadas são bastante fortes, mas não se defendem da técnica de usar parry e montar sobre eles, o que dá a chance de eliminá-los com um único ataque.

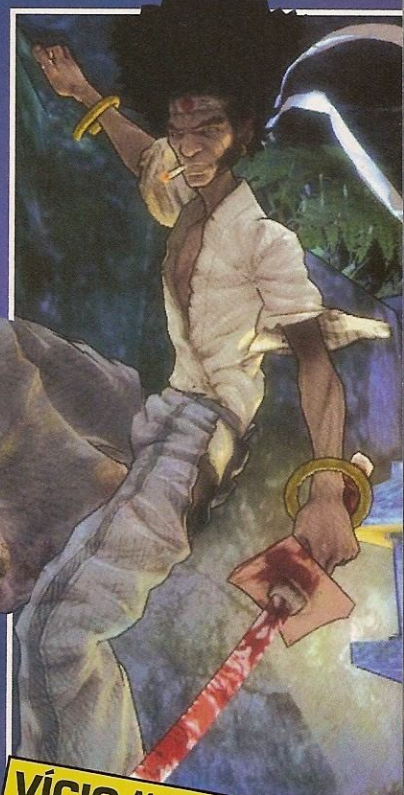
Ninjas: eles são muito ágeis, mas não possuem grande defesa. Parry seguido de combos fortes é mais do que o suficiente para eliminá-los.

Kunoichis: as assassinas possuem esquiva muito boa e os combos podem não ser muito eficientes contra elas. Use a tática de usar o Parry (é, de novo) para montar nelas ea faturar uma morte instantânea.

Brutos: eles batem muito pesado, portanto, não se aproxime deles pela frente. Espere até que eles comecem a golpear o chão com o porrete e aproxime-se pelas costas para atingi-los. Vez ou outra eles acertam a própria cabeça e ficam tontos; aproveite e ataque.

Samurais: entre todos os inimigos comuns, estes são os mais difíceis. A melhor tática é usar o Parry e mandar um combo ou ataque de Focus logo em seguida.





VÍCIO Afro escala penhascos, chacina cyborgs, faz e acontece e nunca deixa o cigarro cair! Este é o poder do vício samurai

frontalmente. O cenário possui caminhos alternativos para você alcançá-los pelas laterais. Quando o fizer, destrua as metralhadoras para evitar que outros oponentes as usem novamente.

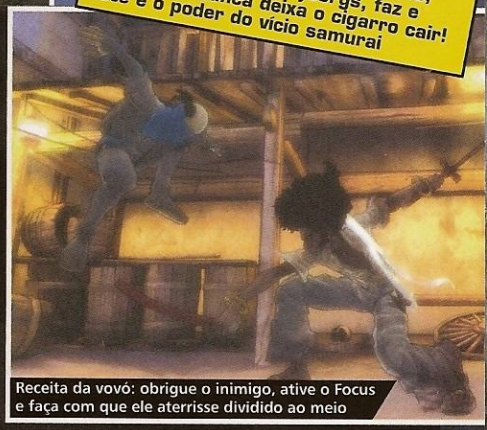
Chefe: Brother 6

13. Quando o grandalhão disparar o míssil contra você, corte-o (ative o Focus e use o corte vertical). Após essa etapa, encare um grupo de inimigos. Desvie das granadas que Brother 6 arremessar contra você. Assim que destruir todos os oponentes, o chefe vai atirar outro míssil; corte-o e combata mais inimigos em seguida. Repita até acabar.

THE DOPPELGANGER

14. Esta fase é bastante linear, apenas avance pelo cenário e elimine tudo o que encontrar. Quando lutar sobre as pontes, não use a técnica de usar o Parry e montar sobre o inimigo quando enfrentar os ninjas e samurais, pois na maior parte das vezes eles podem jogá-lo para fora da ponte. A melhor opção é usar ataques normais ou Parry seguido de ataques de Focus.

15. Sempre que encerrar um combate sobre uma ponte, Brother Six vai disparar um míssil e destruir o local. Mantenha o analógico pressionado para baixo, de modo que Afro corra em direção à tela assim que a ponte começar a desmoronar e lembre-se e que será preciso fazer isso após todos os combates nas pontes.



Receita da vovó: obrigue o inimigo, ative o Focus e faça com que ele aterrisse dividido ao meio

16. Quanto aos elevadores, é preciso fazer com que caiam para que Afro possa escalar as paredes dos poços deles. Para isso, corte as cordas que os prendem, que estão logo ao lado dos seus poços. Para cortar as cordas dos elevadores, use o Focus com corte horizontal e use alavanca analógica para direcionar este corte para o ponto mais alto possível da corda, novamente soltando o botão apenas quando o brilho da lâmina atingir a ponta da espada. Pode ser que você não ►

Os cortes durante o Focus são o cúmulo da crueldade técnica. Você pode determinar o ângulo exato do golpe

consiga cortá-la na primeira tentativa, então seja insistente.

Chefe - Robo Afro
17. Há duas formas de vencer esta luta: A. ataque-o usando apenas combos fortes (iniciados com ▲). Robo Afro vai evitar a maioria os golpes, mas boa parte das vezes será atingido pelo último movimento da sequência. Pode demorar, mas funciona; B. derrube-o da ponte. Vez ou outra ele vai tentar saltar para se esquivar de seus ataques; preste atenção se ele dá um salto para trás ou se pula por cima de você, posicione-se de forma que obrigue o inimigo a pular da ponte na próxima vez que saltar.

Chefe - Robo Afro, Round 2
18. Em um dos duelos mais espetaculares do jogo, seu objetivo é permanecer vivo até que ambos os personagens atinjam o chão. Fique golpeando sem parar, pois assim vai impedir os ataques diretos que Robo Afro usar contra você e ainda restaura sua energia nos momentos que conseguir golpeá-lo. A luta não é difícil, mas demora. Seja paciente.

KUMA'S STORY
19. Esta fase não possui grandes segredos; só é preciso avançar, sobreviver às investidas de Kuma, que o perseguirá por todo o cenário. Prossiga até encontrar o inimigo, derrote-o e espere que o caminho bloqueado seja aberto. Em seguida, avance até o próximo confronto com Kuma e siga nesse ritmo até terminar.

Chefe - Kuma
20. Nunca se aproxime de Kuma pela frente, pois sua defesa é muito forte e os combos ainda devastadores. Quando ele avançar em sua direção, corra em semicírculo por um de seus lados e ataque-o pelas costas com golpes fracos; use três ou quatro ataques e se afaste. Não tente emendar combos longos, pois ele anula os seus golpes e vai causar um belo dano. Será preciso enfrentá-lo cinco vezes durante a fase e, embora Kuma aumente seu repertório de movimentos a cada combate, é possível derrotá-lo usando sempre a mesma tática.

THE EMPTY SEVEN'S STORY

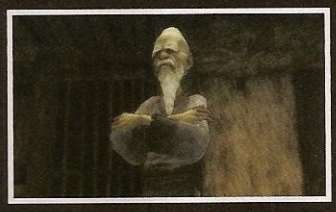
21. O ponto alto desta fase é seu grande salão central. Aqui há três alavancas nas paredes; quando puxadas elas abrem caminho para que Afro faça uma grande escalada para ir ao encontro de um chefe. Você pode fazer as escaladas na ordem que preferir e enfrentar os chefes na ordem que quiser. Olhando do ponto em que se entra no salão, a alavanca da direita abre o caminho para a luta com Brother 1; a do meio para Brother 3; e a da esquerda para Brother 6. As escaladas até o encontro com os chefes não são difíceis. Apenas preste atenção no cenário para saber para onde deve seguir e qual a melhor forma de chegar.

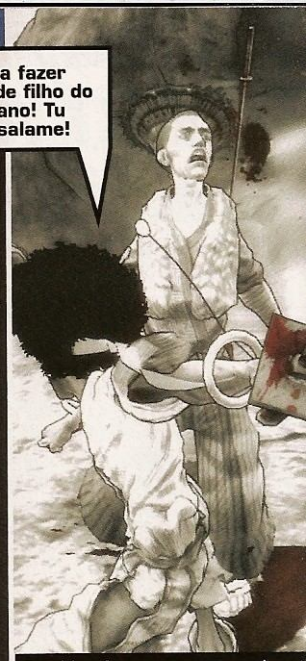
Chefes - Clã Empty Seven
22. Ao final de cada subida, será preciso enfrentar um dos membros do clã Empty Seven. Para cada um deles é preciso usar uma estratégia diferente.

BROTHER 6
23. É a última vez que você enfrenta o grandão e desta vez ele vai atacar com um bastão. É impossível atingi-lo pela frente, portanto, use o Focus e salte por cima dele; ou corra ao seu redor até chegar às suas costas e, logo em seguida, ataque até que ele o empurre para longe. Repita.

BROTHER 3
24. Não será preciso lutar contra ele, o velhote só vai provocá-lo e mandar inimigos normais para chateá-lo.

BROTHER 1
25. Quando ele atirar contra você, rebata a bala de forma que o projétil atinja o sujeito que está do lado dele e o faça ficar em chamas. O camarada que está queimando virá correndo atrás de você; não o ataque, pois não causará dan nele, apenas faça com que ele corra até o centro da tela para cair na armadilha.



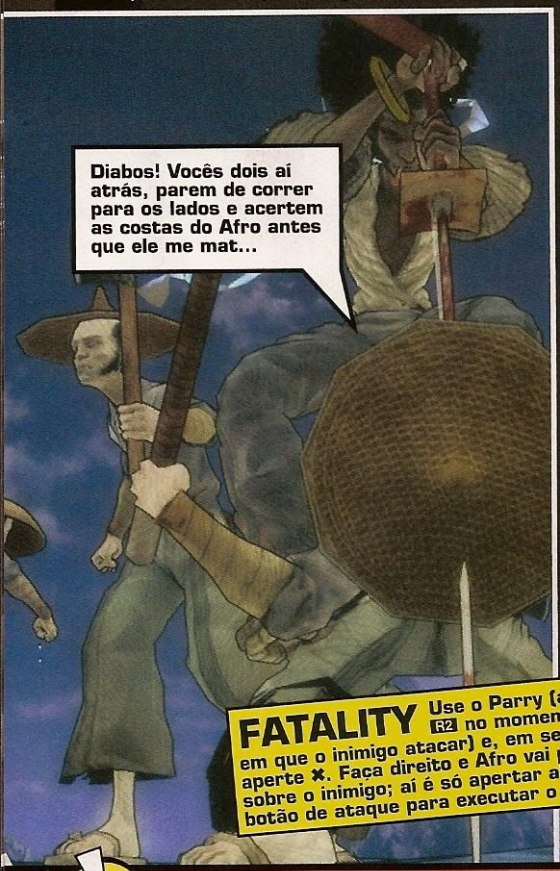


E a ultima frase que o rapaz ouviu ant de morrer não fazia nenhum sentido...

JUSTICE'S STORY
26. Antes do confronto final, Afro deve resolver seus conflito internos. A forma de fazê-lo é enfrentando Ninja Ninja... e a s cambada de clones.

Chefe – Ninja Ninja
27. Apesar do número massivo de clones de Ninja Ninja, a luta fácil. Use os combos que prefer e sempre que puder use Parry seguido de decapitação. Evite ser cercado pelos inimigos e mantenha-se golpeando o tem todo, para manter sua energia alta. A batalha é longa, portan seja paciente. Sua única tarefa agora será derrotar Justice e se tornar o lutador N°1 do mundo Mande ver, champs!

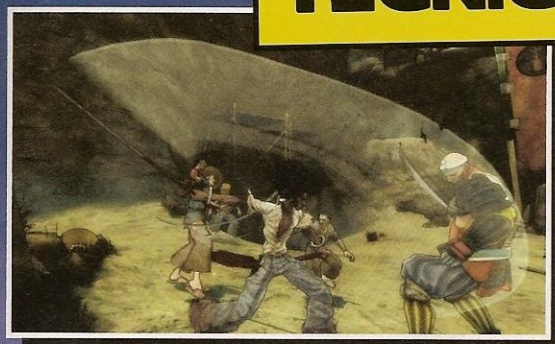
Chefe: Justice
28. Justice tem quatro padrões de ataque bem distintos e é preciso usar uma estratégia diferente para cada um deles, então vamos lá. A luta começa com Justice a distância, atiran contra você; bloqueie os dispa e preste atenção no seu ritmo. Após uma sucessão de tiros rápidos, há um intervalo antes que Justice dispare uma últim vez na sequência. Neste rápido intervalo, prepare o Focus e



FATALITY Use o Parry (aperte R2 no momento em que o inimigo atacar) e, em seguida, aperte ✖. Faça direito e Afro vai pular sobre o inimigo; aí é só apertar algum botão de ataque para executar o infeliz

O anime *Afro Samurai* passou no Brasil na MTV. Fique de olho que uma hora reprisa, provavelmente de madrugada e...

TÉCNICAS DE COMBATE



ENERGIA

Diferentemente de outros games do gênero, *Afro Samurai* não possui medidores de energia. Para saber em que pé estão as forças do personagem, preste atenção às suas roupas, pois quanto mais ensanguentadas estiverem, mais próximo da morte ele está.

Há duas formas de se recuperar energia. A primeira é a mais simples e consiste simplesmente em atacar os inimigos. Conforme golpear e esquartejar seus oponentes, sua energia se restaura. Isso é válido também nas lutas contra os chefes. A segunda forma é encontrar ursinhos de pelúcia pelo cenário (que representam um dos traumas passados de Afro) e os golpear.

É aconselhável usar mais o primeiro método e guardar os ursinhos apenas para os momentos de emergência, especialmente nos confrontos contra os chefes.

Parry

Esta é uma das técnicas mais úteis do game. Aperte o botão de defesa (R2) no exato momento que seu oponente atacar e Afro irá repelir o golpe, deixando o adversário com a guarda aberta por um segundo. É possível então emendar um combo ou até mesmo um ataque de Focus contra o inimigo. Uma técnica muito útil é a habilidade de montar sobre o oponente. Quando repelir um golpe, aperte ✖ para subir no inimigo e, em seguida, aperte ■ ou ▲ para acabar com ele instantaneamente. Se você segurar o analógico em uma direção e apertar ✖ de novo, Afro arremessará o inimigo longe.

Focus

A maior ferramenta de *Afro Samurai* é a técnica do Focus. Ao usá-la, a tela fica com tons de preto-e-branco, a ação fica em câmera lenta e torna-se possível dar um golpe certeiro no inimigo (ou em grupos de inimigos) e eliminar a todos com um único ataque.

É preciso ter duas coisas em mente ao utilizar o Focus: ele tem um "timing" certo para ser usado com maior eficácia e você pode escolher a área do corte. Quando iniciar um ataque no modo Focus, preste atenção no brilho da espada de Afro. Segure o botão de ataque (■ ou ▲) até o brilho chegar à ponta da arma, só então solte o botão, pois é neste momento que o ataque terá maior força e poderá eliminar múltiplos inimigos com um corte só.

Quanto à área de acerto, repare que, ao ativar o Focus, uma linha vai aparecer sobre o inimigo mais próximo. Enquanto carrega o golpe, é possível mover esta linha sobre o inimigo e decidir qual parte de seu corpo será atingida. Isso é muito útil contra inimigos que saltam ou se agacham para evitar o seu golpe.

O Focus descarrega se for muito usado e pode ser restaurado da mesma forma que a energia de Afro: eliminando inimigos. Preste atenção à correntinha presa no cabo da espada: se ela estiver brilhando é porque o Focus está carregado e pronto para usar.

Rebatendo Projéteis

É possível rebater os projéteis disparados pelos atiradores que aparecem nos cenários. Fique virado na direção deles e espere pelo som do tiro. Imediatamente entre no modo Focus e prepare um golpe com a espada. Se fizer isso corretamente, a animação do golpe será diferente e faíscas sairão da espada. Solte o botão de ataque no momento que o brilho chegar à ponta da arma e irá repelir o tiro com ela. Se usar o corte horizontal, vai rebater a bala e atingir o atirador que a disparou, mas se usar o corte vertical, irá cortá-la no meio e atingir inimigos que estejam ao seu redor.

Ninja Ninja GPS

Aperte ↓ para chamar Ninja Ninja e ele vai aparecer para indicar qual é o caminho por onde você deve seguir. Isso é muito útil caso esteja perdido e precise de uma mãozinha para saber para qual direção seguir.

rebata o último tiro contra ele, aproveitando o rápido momento de distração do vilão para se aproximar. É preciso repetir esta operação até chegar perto o bastante de Justice para atingi-lo com um combo.

29. Em seguida, Justice vai se esconder atrás das árvores do cenário e fará com que tentáculos brotem do chão para

atacá-lo. Mantenha-se em movimento para não ser alvejado por eles e, antes que eles voltem para o chão, use o Focus para atingi-los. Repita até Justice mudar seu padrão de ataque.

30. Agora chegou a hora de lutar diretamente com ele. Mantenha meia distância e permaneça em movimento. Preste atenção aos momentos em que Justice começar a girar com os braços abertos e quando ele parar, aproxime-se e use uma rápida sequência de ataques fracos. Afaste-se e repita.

31. A última sequência de movimentos envolve vários ataques brutos e novamente tentáculos que brotam do chão. Mantenha-se em movimento constante e novamente espere

os momentos em que ele começar a rodar com os braços abertos para atingi-lo quando ele parar. Lembre-se que não há ursinhos de pelúcia nesta cena e a única forma de recuperar a energia é ao golpear Justice. Assim sendo, não dê bobeira. Com o fim da aventura, assista ao anime e o longa-metragem de *Afro Samurai* para conhecer mais sobre a trama. ►

Os corvos são materializações da eterna influência que o vilão Justice exerce sobre a vida de Afro

MEMENTOS

Ao longo da história, você pode juntar Mementos, grupos de corvos que podem ser encontrados em determinados pontos do cenário. Estes corvos servem como um eterno lembrete da obsessão de Afro em encontrar Justice e obter sua vingança. Em termos de jogo, juntar todos os Mementos de uma fase libera novos combos para o personagem. Aqui vai a listagem completa deles.

DAYMIO'S STORY

1. Na ponte, no começo da fase.
2. Após abrir o portão para o castelo, no cenário da ponte onde há vários inimigos. Procure no lado esquerdo antes de entrar no castelo.
3. Após cruzar os ponteiros do relógio, não siga pelo caminho indicado por Ninja Ninja: vá para a sala paralela ao grande relógio.
4. Na sala com a divisória, após ativar as quatro alavancas, há uma plataforma que pode ser alcançada ao escalar a divisória. Siga por ela antes de avançar.
5. Na escadaria que leva ao chefe, há uma estátua enorme de um dragão e é possível passar por ela. O Memento está do outro lado.

SCHOOL INVASION

1. Logo após acionar o alarme da escola, você encontrará uma bifurcação no caminho. Veja em qual trilha Ninja Ninja aparece e siga pela outra até encontrar o Memento.
2. No local onde existem alvos de arco-e-flecha, procure perto de uma das fileiras de alvos.
3. Antes de fechar o portão da escola, cheque do outro lado do muro.
4. Quando for resgatar Otsuru (a menininha de kimono rosa), preste atenção na cena que vem antes, pois ela mostra onde encontrar o Memento do local.
5. No caminho de rocha que leva ao encontro com Sword Master, preste atenção em uma formação rochosa diferente nas paredes. Escale-a e siga até encontrar um grupo de pilares e o Memento.

OKIKU'S STORY

1. No início da fase, antes de começar a seguir Okiku, procure pelo Memento no jardim da casa.
2. Logo após a cena onde Okiku encontra com os Empty Seven, há um caminho na floresta que passa por baixo de uma ponte e leva a uma casa abandonada. O Memento está em frente a ela.
3. Está no caminho para fechar o primeiro túnel de robôs, embaixo de uma árvore. Preste atenção na cena que mostra o caminho.
4. Quando estiver indo em direção ao segundo túnel, procure pelos becos da vila, pois o Memento está em um deles.
5. No terceiro túnel, procure nas rochas diretamente acima dele.

LOW DOWN EAST PASS

1. No local onde é preciso mover os três guindastes para a posição correta, procure no chão, perto dos pés da plataforma onde o atirador estava.
2. Na área com duas metralhadoras há uma parede de madeira que o leva até um ponto próximo da primeira metralhadora. O Memento está em uma plataforma alta, próximo à parede de madeira que usou para escalar.
3. No lugar com diversas paredes de madeira e carrinhos de mineração, procure pelo Memento na parte mais baixa do cenário.
4. No local onde é preciso cortar três cordas (e onde se enfrenta as assassinas pela primeira vez) procure perto das cordas.
5. Antes de enfrentar o chefe, vá ao ombro da grande estátua.

THE DOPPELGANGER

1. Logo no começo da fase, em uma ponte quebrada.
2. Após escalar o primeiro elevador quebrado, o Memento estará bem próximo do mesmo.
3. Elimine o primeiro atirador e cheque o local onde ele estava.
4. Após o confronto com Robo Afro e atravessar a ponte, elimine todos os inimigos que encontrar no penhasco e, em seguida, procure pelo Memento nas plataformas de madeira logo acima do local onde a luta aconteceu.
5. Logo após escalar o segundo elevador quebrado, procure pelo Memento antes de chegar à ponte.

KUMA'S STORY

1. Logo que começar, siga pelo caminho da direita até encontrá-lo.
2. Após o segundo confronto com Kuma, procure entre as lápides que surgem no lado esquerdo.
3. O Memento está na grande área aberta onde enfrentou Kuma pela última vez antes de subir na torre. Derrote Kuma e procure nas beiradas do cenário antes de prosseguir para a próxima tela.
4. Em uma das laterais do navio. Pegue-o antes de avançar para o confronto final com Kuma.
5. Em uma das extremidades do Navio. Novamente, pegue antes de enfrentar Kuma pela última vez.

EMPTY SEVEN'S STORY

1. Na primeira sala com o altar. Procure no canto, antes de descer pelo elevador.
2. No caminho para enfrentar Brother 6, o Memento está em uma das engrenagens próximos à entrada para o local da luta com o chefe.
3. No caminho para enfrentar Brother 3, o Memento está em um local baixo, logo após o primeiro lance de barras horizontais. Preste atenção e mova a câmera para encontrá-lo.
4. No caminho para enfrentar Brother 1 há um Memento no primeiro local onde inimigos aparecem durante a subida. Procure perto da porta onde eles aparecem.
5. No caminho para enfrentar Brother 1, o Memento está em frente à entrada para luta com o chefe. Chega de corvos!

DIVAGAÇÃO Um senhor morto é observado por um ninja pendurado em uma árvore. É difícil pensar em algo para dizer sobre isso, embora você tenha acabado de ler algo dito sobre o assunto. A vida é curiosa às vezes...

Passe um paninho na sua televisão depois de jogar, para tirar as manchas de sangue. Sua mãe (ou esposa) vai ficar feliz da vida.

Egma Games
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
COMPRA - VENDA - TROCA
A sua loja de
VÍDEO GAMES E ELETRÔNICOS
Os melhores jogos c/ os melhores preços estão aqui aproveite !...
Assistência Técnica Especializada em Todos Vídeo Games
PS1 - PS2 - PS3 - PSP - Wii - X-BOX 360 - NINTENDO DS
COMPRAMOS SEU VÍDEO GAME USADO DINHEIRO NA HORA !
ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL
VISA
MasterCard
REDE SHOP
AMERICAN EXPRESS
PAGUE EM ATÉ 6X S/ JUROS NO CARTÃO.
Assistência Técnica c/ Preços Especiais p/ Lojistas.
4332-4430
Boulevard Jardim: Av. Brig. Faria Lima, 1.257 - Loja 08 - S.B.C. - SP
www.egmagames.com.br
e-mail: contato@egmagames.com.br

DETONADO

Análise: Vitor Tritto / Detonado por Gilsomar Livramento

EXCELÊNCIAS

TIRE AS CRIANÇAS DA SALA
Os Helghasts são uns bocas sujas e você vai se tornar um apos apanhar do chefão final.

PÉ NA PORTA, CORONHADA NA CARA
A ação é tão frenética que quase não dá para respirar. Bala para todos os lados

CHUPA ESSA, HOLLYWOOD
A trama é tensa e cheia de cenas dramáticas. É quase como participar de um filme

TRABALHO EM EQUIPE

Além do modo Campanha, *Killzone 2* oferece dois sistemas de multiplayer: Warzone, somente online, e o Skirmish, que pode ser jogado solo ou com outro jogador.

A jogabilidade multiplayer é baseada em classes e você pode escolher qual o tipo de soldado lhe agrada e é mais necessário para a equipe. Entre os tipos estão o Sniper e o Scouter, para ataques diretos. Cada personagem pode receber habilidades por meio do sistema de insígnias.

Cada uma delas (16 no total) pode ser misturada para criar até duas que se encaixem no estilo do jogador. Os clãs também estão presentes e cada um comporta até 64 jogadores, que podem competir por Valor Points para serem apostados em torneios.

AVALIAÇÕES

Técnica	Gráficos ★★★★★	Replay ★★★★★
	Controle ★★★★★	Acabamento ★★★★★
	Áudio ★★★★★	Dificuldade ★★★★★
Tiro	Arsenal ★★★★★	
	Design de Cenários ★★★★★	
	Inteligência Artificial ★★★★★	
	Multiplayer ★★★★★	
	Sistema de Danos ★★★★★	

NOTA FINAL
9,0

NÍVEIS DE EMPOLGAÇÃO

A A aventura começa na calmaria e, minutos depois você está se protegendo de tiro vindo de tudo que é lado. Diversão e tensão contínua

B O nível de desafio é muito bom, um verdadeiro sobe desce de emoções...

C ... e que atinge um alto nível de insanidade na batalha contra Radec e seus soldados.

Os pobres helghasts usam roupas especiais para sobreviver ao rigor de seu planeta e os fuzileiros humanos chegam ao

CAPRICHO As versões de grandes séries não são adaptadas com preguiça para o PSP. O visual de Retribution espanta e sua trama é vital para entender melhor a guerra que assola a série

KILLZONE 2

Após quatro anos de produção, o FPS mais aguardado do Play 3 cumpriu suas promessas

Produtora: Guerrilla
Distribuidora: SCEA

Lançado há cinco anos, *Killzone* enfrentou críticas por apresentar problemas técnicos e não utilizar a capacidade total do PS2. Depois veio a polêmica em torno do trailer que supostamente usava gráficos de jogo e apontava como seria a sequência no Play 3. Agora, já no game, a cena de abertura pode não ter gráficos como os do trailer, mas deixará os pelos da orelha arrepiados quando a voz rouca do Imperador Visari disser que "a história de nossos dias será escrita em sangue". E a dublagem é só um dos pontos altos de *K2*.

O show começa com o primeiro disparo. O efeito do clarão refletido na arma é de longe um dos mais bonitos que existem e simula com perfeição o efeito de metal perto do fogo.

Todos os cenários possuem elementos destrutíveis. Fuzile uma coluna de concreto e só restará a armação de aço. Lustres, janelas, quadros, paredes e até mesmo o ladrilho do chão é destruído com o uso do calibre certo. Infelizmente, não são todos os lugares que desmoronam, apenas os escolhidos para dar efeito dramático à cena vêm abaixo, mas a encenação impressiona. Se você seguir uma viga de aço que cai do último andar, poderá acompanhar cada batida que ela dá e as consequências até chegar ao chão em uma nuvem de poeira.

A iluminação também é um show à parte. Um sistema que permite a criação de inúmeros pontos de focos luminosos ao mesmo tempo faz com que os personagens, objetos e cenários ganhem tantas tonalidades e sombras que dá vontade de esticar a mão para dentro da televisão e esmagar os malditos insetos que perambulam pelos estágios como pernilongos.

Mas é para esse tipo de coisa mesmo que você tem o controle dos personagens. A animação é excelente, ainda que com alguns bugs ocasionais – como testamos uma versão que não passou por todos os últimos ajustes, bugs são esperados.

No Lar do Inimigo

Dois anos se passaram desde o ataque ao planeta Vekta e, convencidas de que dar um basta à guerra era a única opção, as forças da ISA (Interplanetary Strategic Alliance) decidem levar a briga para Helghan, o planeta dos inimigos. Você assume o controle do sargento Tomas "Sev" Sevchenko, o segundo em comando da equipe Alpha das forças de ocupação de Helghan. Sua missão: limpar a capital para que o exército desembarque e capture Scolar Visari.

Alguns personagens do primeiro *Killzone* (PS2) e de *Killzone: Liberation* (PSP), como Rico Velasquez e Jan Templar, retornam para criar um laço entre as três histórias – já que cronologicamente elas poderiam ser independente.

Apesar de os soldados da Helghast terem cometido atrocidades, eles têm seus motivos. Afinal, foi o lado do "bem" que abandonou os Helghans à própria sorte em um planeta onde sobreviver é um privilégio de poucos. E tudo isto para ter controle absoluto sobre as fontes de energia que interessavam a UCN (United Colonial Nations).

Resultado: três gerações de pessoas constantemente com fome, doentes e com raiva. Familiar, não? As motivações são reais, assim como os problemas e as questões morais. Até mesmo as ideias do megalomaníaco líder Visari fazem um pouco de sentido, apesar de sua abordagem psicótica da vida – seu discurso na abertura é uma versão modificada de um discurso que Adolph Hitler fez. Outra fonte da qual os designers beberam para criar Visari é Walter E. Kurtz, personagem de Marlon Brando no clássico filme *Apocalypse Now!*.

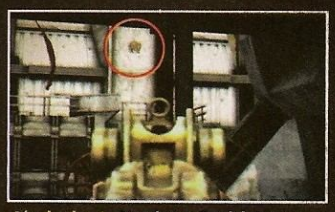
Porém...

Killzone 2 tem problemas que deveriam ser corrigidos para receber a nota máxima. Alguns features, como o "melee", poderiam ter sido melhor utilizados. A encenação do jogo e da história poderiam ter sido explorado, com mais enfoque nos personagens, por exemplo. Mas, se a realidade não é perfeita, não podemos realmente esperar que alguma coisa baseada nela seja. O que não quer dizer que não nos surpreendemos com *Killzone 2*. ►

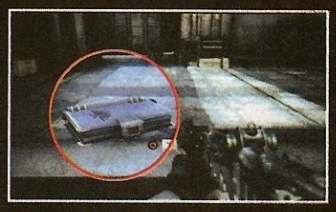
...local praticamente de camiseta. Esses fuzileiros não respeitam regras mesmo

ROTEIRO HUMANO

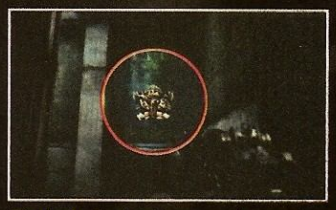
MISSÃO – CORINTH RIVER



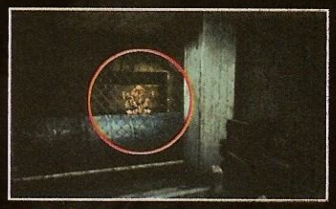
Símbolo 1. Na área Stahl Arms Warehouse, logo após girar a primeira manivela e abrir caminho para o comboio. Olhe para o alto da parede da estação do outro lado.



Maleta 1. Assim que chegar à área Verdan Overlook East, a maleta encontra-se no caminho.

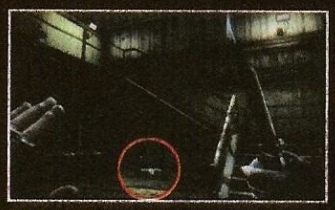


Símbolo 2. Ao descer o lance de escada que dá acesso à área Storm Drain 11-34C, atire no símbolo da parede em frente.



Símbolo 3. Na curva do corredor após a sala escura (sala na qual você entra logo que desce o lance de escada citado no símbolo 2), procure pelo terceiro símbolo na parede atrás da grade.

MOMENTO "SANGUE NO OLHO"
Na área Verdan Overlook West, uma nave cheia de soldados aliados é abatida. Malditos Helghasts! Um esquema para matar todos numa tacada só é usar uma das metralhadoras fixas do ambiente e detonar as colunas centrais, nos três andares, do prédio em frente, de onde os inimigos aparecem.



Maleta 2. Na área "Verdan Overlook West", ao entrar em um galpão, procure a maleta sob a escada de metal no caminho.

MISSÃO – BLOOD MERIDIAN

Símbolo 1. Logo no início da fase, há um tanque em chamas do lado esquerdo. Examine a parede à esquerda do tanque, para encontrar uma passagem ao lado da porta e encontrar o primeiro símbolo.

Maleta 1. No começo, logo que explodir a porta, na primeira curva do beco, olhe do lado direito antes de avançar.

Símbolo 2. Ainda na área Dakurol Alley, ao final do beco, onde inimigos aparecem correndo por uma passarela, siga para o lado oposto à passarela, para encontrar um beco sem saída. No alto da parede deste beco, na escuridão, encontra-se o símbolo.

TAMANHO NÃO É DOCUMENTO
Você chega à área Heavy Canal e o brucutu Heavy Trooper, equipado com armadura e carregando uma metralhadora capaz de rasgar uma casa ao meio, aparece no caminho. Ele o intimida? Eis como ganhar dele... em menos de 30 segundos! Dê um tiro na cabeça, fazendo o Heavy Trooper virar. Neste momento, use a mira precisa de sua arma e fuzile os tanques inflamáveis em suas costas.

Símbolo 3. Na área Wollan's View, ao chegar ao trecho com dois prédios e vários inimigos, vasculhe o andar superior do prédio onde você se abriga durante o combate, para encontrar o primeiro símbolo.

Símbolo 4. Na área Verudan Alley, ao subir o lance de escada até o final, siga reto e vire à direita. O símbolo está na grade.

Maleta 2. Ainda na área Verudan Alley, pouco antes do elevador, pegue a maleta na bifurcação do corredor.

Maleta 3 – Na área Cableway Heights, você encontra a segunda maleta no caminho junto a um lance de escada.

Símbolo 5. Na área Cableway Rooftops, ao sair da saleta onde coletou a maleta 3, acima da porta encontra-se o símbolo.

MISSÃO – VISARI SQUARE

Símbolo 1. Assim que chegar a céu aberto, no início, olhe pela grade à esquerda e veja o desenho no prédio do outro lado da rua. Na base encontra-se o símbolo.

Você é um soldado que atravessa o universo para encarar um exército "maligno" e passa a maior parte do tempo roubando...

Símbolo 2. Ainda na área Perfect's Office, dentro do prédio do outro lado da rua, há uma sala com um caminhão parado. No andar acima, há duas portas entreabertas, numa delas encontra-se o símbolo.

Maleta 1. Na área Malik Back Alleys, próximo de onde se encontra o símbolo 2, há uma passagem no chão da sala adiante por onde você deve ir. Ao descer, vasculhe o canto escuro atrás da mesa.

Símbolo 3. Ainda na área Malik Back Alleys, logo que destruir a caixa de força para liberar a porta ao lado, fique na frente da porta e olhe para a parede de onde você veio (a sala da maleta citada anteriormente), para avistar o símbolo.

ÓDIO A máscara de olhos vermelhos é a marca do uniforme de sobrevivência dos habitantes de Helghan, planeta marcado pela radiação, gravidade absurda e tempestades venenosas. Sem o uniforme, eles morreriam. Legado dos humanos para os helghasts: o ódio e ressentimento

Símbolo 4. Na área Ostoja End, em vez de cruzar a ponte cercada de arame farpado ao lado, suba o lance de escada e atravesse a ponte de cima. Do outro lado, numa das paredes, encontra-se o símbolo.

EXÉRCITO DE UM HOMEM SÓ

Tudo bem, há dois aliados seus ajudando – , não é uma ajuda das melhores, mas dá para o gasto. Deixe-os no chão para serem os "chama tiro", então fique no andar superior e desça o dedo no gatilho ao ver os inimigos. Atenção dobrada com os inimigos nas plataformas do prédio em frente e os malandros tentam invadir seu pedaço.

Símbolo 5. Na área Union Storage Yard, onde você se abriga nas ruínas do prédio contra uma legião de inimigos. Quando avançar para a área seguinte, pare no beco e vire-se para o ponto de abrigo, então olhe para o alto da parede para encontrar o quinto símbolo.

Maleta 2. Também na área Union Storage Yard, após o confronto, você é guiado a um depósito. Na sala onde dois soldados conversam, procure a maleta em um dos cantos da sala. Esta fase só conta com duas maletas, então prepare-se para encarar a sua próxima missão. ►

TROFÉUS

1. War Hero
Consiga todos os troféus de Killzone 2.

2. Corinth Ribbon
Termine a missão Corinth River em qualquer nível de dificuldade.

3. Blood Ribbon
Termine a missão Blood Meridian em qualquer nível de dificuldade.

4. Visari Ribbon
Termine a missão Visari Square em qualquer nível de dificuldade.

5. Salamun Ribbon
Termine a missão Salamun District em qualquer nível de dificuldade.

6. Bridge Ribbon
Termine a missão Salamun Bridge em qualquer nível de dificuldade.

7. Suljeva Ribbon
Termine a missão Suljeva Village em qualquer nível de dificuldade.

8. Tharsis Ribbon
Termine a missão Tharsis Refinery em qualquer nível de dificuldade.

9. Cruiser Ribbon
Termine a missão The Cruiser em qualquer nível de dificuldade.

10. Maelstra Ribbon
Termine a missão Maelstra Barrens em qualquer nível de dificuldade.

11. Survivor
Termine todas as missões em qualquer nível de dificuldade.

12. Heroic Survivor
Complete todas as missões na dificuldade Elite (esta é habilitada ao terminar o Story Mode uma vez).

13. Pallbearer
Mate 500 soldados Helghast (desafio válido apenas para o Story Mode).

14. Undertaker
Elimine mil soldados Helghast (Story Mode).

15. Reaper
Elimine 1.500 soldados Helghast (Story Mode).

16. Field Agent
Colete todas as maletas existentes no game.

17. Iconoclast
Destrua todos os símbolos Helghast.

18. Untouchable
Complete todas as missões, em qualquer nível de dificuldade, sem morrer nenhuma vez.

19. Babysitter
Reviva seus aliados um total de 25 vezes.

20. Elementalslayer
Mate o ArcTrooper na missão Tharsis Refinery (na área Lower Refinery Complex) em 1 minuto e 30 segundos).

21. Giantslayer
Mate o Heavy Trooper da missão Blood Meridian (na área Heavy Canal) em menos de 1 minuto.

22. Dragonslayer
Mate o ATAC da missão Salamun Bridge (na área Academy Rooftop) em menos de 1 minuto e 30 segundos.

23. Demonslayer
Mate Radec, em Visari Palace (Autharch's Sanctum), em menos de 20 minutos.

24. Safari Hunter
Elimine um inimigo de infantaria de cada tipo na porrada.

25. Killing Spree
Elimine cinco Helghast em 15 segundos, sem usar veículos e preservando 85% de sua saúde.

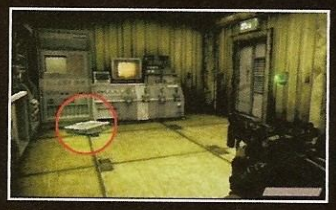
26. Bullet Counter
Recarregue sua arma manualmente 150 vezes.

27. Safety First
Acerte cem capacetes.

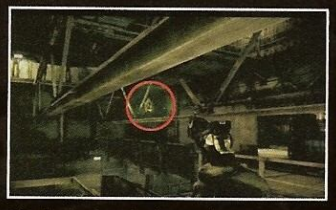
MISSÃO – SALAMUN DISTRICT

Símbolo 1. Na área Canal Bank, logo após entrar no cano de esgoto que conduz a uma grande estrutura de metal, procure o símbolo na parede ao lado da pilha de caixas com um "X".

Maleta 1. Na área Dushan Tower Courtyard, no segundo andar do prédio, examine a mesa da sala na qual os inimigos destroem a parede para entrar.



Maleta 2. Também na área Dushan Loading Bay, ao destruir a primeira torre, no andar mais alto (onde se encontram duas metralhadoras fixas), abra a saleta à esquerda para encontrar a maleta.



Símbolo 2. Ainda na área Dushan Loading Bay, após obter a maleta 2, siga até o final da plataforma ao lado e localize o símbolo na parede do outro lado.

Símbolo 3. Na área Corinth Shanties, na parte com água. Assim que subir a rampa, olhe para o alto da parede.

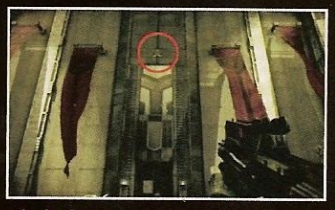
É UMA CILADA, BINO!

Assim que sair da água na área Corinth Shanties, sugirão soldados de todos os cantos. Como o ambiente é cheio de obstáculos, abrigue-se em um ponto alto e isolado, então abata os inimigos aos poucos. Fique atento aos mais ousados, pois eles atacam quando você está preocupado trocando tiro com outros soldados.

Símbolo 4. Na área Substation Strongpoint, assim que sair do esgoto, localize o símbolo no alto do prédio à esquerda.

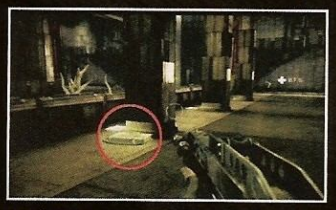
Maleta 3. Também na área Substation Strongpoint, no final da missão onde você deve plantar explosivos nas quatro colunas da estrutura central, a maleta se encontra sobre uma caixa entre duas das colunas.

MISSÃO – SALAMUN BRIDGE



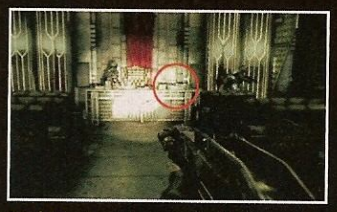
Símbolo 1. Na área Bridge West, na entrada do templo, olhe para o alto da parede.

Símbolo 2. Ainda na área Bridge West, logo que cruzar a porta do templo, olhe para a porta e localize outro símbolo no alto.



Maleta 1. Dentro do templo, logo após destruir o símbolo 2, explore a lateral do ambiente para encontrar a maleta atrás de uma coluna.

Símbolo 3. No salão adiante, área Radec Academy, antes de cruzar a porta adiante, localize o símbolo na parede acima dela.



Maleta 2 – Na sala final do templo, assim que entrar, imediatamente pegue a maleta sobre a mesa central antes de ocorrer a cena de animação.

RÁPIDO E LETAL

Logo que o módulo de combate aéreo entrar em ação, pegue a arma VC9 Missile Launcher caída à esquerda e corra para o corredor do andar abaixo. A máquina é rápida e pode fazer você virar mingau em questão de segundos (cuidado com os vãos da parede do corredor). Com o Revolver, vá até a entrada de um dos lados do corredor e atire no topo de uma das torres de energia quando o módulo estiver sobrevoando a área. A carga elétrica imobilizará o inimigo tempo o suficiente para você equipar a VC9 e atirar. Recue para recarregar a arma e repita o processo até vencer.

MISSÃO – SULJEVA VILLAGE

Símbolo 1. Desça na trincheira no início e olhe sob a ponte.

Maleta 1. Ao cruzar a ponte no

O que fazer quando o tema "Segunda Guerra Mundial" fica batido e pouco comercial? Disfarce-o em uma roupagem futurista e...

início da missão, acompanhe a trincheira à esquerda. Atrás das tábuas, no final do caminho, encontra-se a maleta.

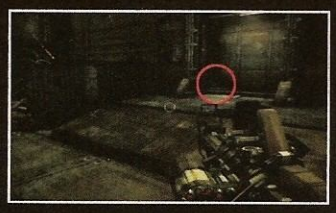
Símbolo 2. Na área Suljeva North, assim que descer de elevador, note que ao centro da região abaixo há uma torre com anéis no topo. Dê a volta e olhe para cima, para encontrar o símbolo.

Maleta 2. Ainda na área Suljeva North, ao entrar na instalação, há uma sala escura com uma alavanca com uma luz vermelha piscando. Antes de acioná-la, pegue a maleta no canto.

Símbolo 3. Na área Maintenance Office, ao entrar no recinto onde aparecem duas aranhas (logo na entrada), siga pelo corredor da esquerda para avistar o símbolo.

FUJA DA LUZ
O caminho adiante está repleto de Snipers, então seja cauteloso e evite as luzes vermelhas ou prepare-se para ver o criador.

Símbolo 4. Na área Vojislav Mining Facility, do outro lado da região com os snipers, logo que subir a rampa da estação, examine o corredor em frente.



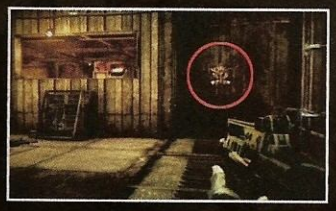
Maleta 3. Na área Waystation 14, ao descer pela escada até a estação do trem, examine o grande portão fechado à esquerda.

Símbolo 5. Alcançando as plataformas no alto da caverna, ainda na área Waystation 14, fique atento a uma das pilastras junto da parede, para encontrar o símbolo restante.

MISSÃO – THARSIS REFINERY

NOS TRILHOS
No trem em movimento, você passa por um trecho com tanque de guerra lançando mísseis e vê uma horda de inimigos avançando. Não vá de peito aberto: esconda-se dos mísseis e abata os inimigos um a um, antes de pegar a bazuca mais adiante e acabar com o tanque.

Símbolo 1. Na área Tharsis Station, após descer do trem, localize o símbolo na lateral da locomotiva.



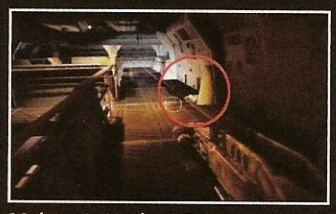
Símbolo 2. Na área Processing Complex, logo que descer do tanque que o leva a uma cerca eletrificada, fique de frente (e junto) de onde estava a cerca e olhe na parede à esquerda, para encontrar o símbolo na lateral da casa de controle.

Maleta 1. Ainda na área Processing Complex, após descer do tanque que o leva a uma cerca eletrificada, vá dentro da casa de controle ao lado para encontrar a maleta no balcão.

Maleta 2. Na área Transportation Control, você encontrará um túnel com alguns carros de mineração. Ao final deste, você passa por uma sala de controle onde há vários corpos; antes de continuar, vasculhe a sala para encontrar a maleta.

Símbolo 3. Na área Central Observatory, o símbolo está em uma das paredes (procure enquanto você sobe as rampas).

MISSÃO – THE CRUISER



Maleta 1. Na área Emergency Stairwell C, logo após descer de elevador, você chegará a uma sequência de salas escuras escadas e plataformas. Na segunda sala escura, explore a plataforma superior para encontrar a maleta.

TENSO, MAS NEM TANTO
A missão é longa e consiste em ►

TROFÉUS (cont.)

28. Berserker
Mate 25 soldados Helghast na porrada.

29. Barrel of Death
Elimine dois soldados Helghast de uma vez explodindo um barril.

30. Professional
Acerte três inimigos na cabeça, em sequência, com a arma M4 Revolver e sem recarregá-la.

31. Fragmerchant
Elimine cinco soldados Helghast usando uma Frag Grenade no Story Mode (um bom lugar para conseguir esta proeza é na missão The Cruiser, onde cinco inimigos saem de um Leech Pod).

32. Fragmartyr
Elimine dois soldados e a si mesmo usando uma única Frag Grenade (acione a granada, segure o botão e vá para cima dos alvos).

33. Melonpopper
Acumule 15 disparos na cabeça dos inimigos usando a arma VC32 Sniper Rifle.

34. Blade Runner
Elimine 75 soldados Helghast usando a Knife (faca).

35. Stick Around
Com a arma Boltgun, pregue 20 soldados Helghast (acerte o tiro direto no inimigo e pregue-o na parede).

36. Master Conductor
Electrocute três soldados Helghast com uma única carga da arma VC5 Electric Gun.

37. Run and Gunner
Elimine três soldados Helghast com a arma M82 ou StA52 Assault Rifle, sem soltar o gatilho.

38. Defensive Fighter
Destrua 30 soldados, usando a arma StA3 (a metralhadora fixa de cenário).

39. Can Opener
Destrua um tanque Helghast APC usando um veículo.

40. Spare Parts
Destrua todos os Leech Pods com a Deck Gun (canhão externo da nave) na missão The Cruiser.

41. Treadhead
Elimine 30 soldados Helghast usando o tanque ISA durante a missão Corinth River, na área Korovis Dam.

abater inimigos e avançar. Simples. O grande desafio mesmo está em ganhar o troféu operando o canhão de defesa da nave. Dê zoom na mira e abata todos os inimigos.

MISSÃO – MAELSTRA BARRENS

HORA DO RECREIO
Não há muitos problemas nesta missão, nem mesmo extras para coletar. Basicamente, o esquema é proteger seus aliados e avançar. Embora controlar a EXO-Armor seja pura diversão, atenção triplicada com os soldados com bazucas e, principalmente, com os tanques de guerra. Aproveite as facilidades para ganhar um troféu facinho (confira na lista).

MISSÃO – VISARI PALACE

Símbolo 1. No início, logo depois de descer da ponte e eliminar os inimigos, vá até a metralhadora fixa no chão mais distante e olhe na direção da lateral da torre.

Símbolo 2. Na área Outer Defenses, logo após destruir o primeiro símbolo, do outro lado do corredor, você sairá sob uma das estruturas que disparam cargas elétricas para o céu. Atrás da estrutura de onde você saiu, na parte de cima, encontra-se outro símbolo.

Maleta 1. Também na área Outer Defenses, após destruir o segundo símbolo, dê a volta na plataforma para encontrar um lance de escada que o leva a uma área, separada por grade, do corredor por onde entrou. Aqui, sobre a caixa, está a maleta.

Símbolo 3. Na área Inner Courtyard, logo após subir de elevador e cruzar a passarela, observe a parede do recinto no caminho e destrua o símbolo.

Maleta 2. Em Inner Courtyard, durante a batalha nas escadas rumo ao palácio (o combate está tenso!). A maleta está em um dos postos de artilharia (áreas fechadas com metralhadoras).

Símbolo 4. Ainda na área Inner Courtyard, ao final da escada, não se aproxime da passagem

guardada pelos inimigos. Visite o lado esquerdo da tela, para ter acesso ao um corredor rente à parede, com uma metralhadora fixa no final. Atrás de uma das colunas ao fundo, encontra-se o último símbolo.

TENSO, MUITO TENSO!
Adentrando no palácio, prepare-se para uma longa e

infernal troca de tiros contra diversos inimigos. O segredo aqui é alternar entre se esconder e correr para pontos de abrigo, ao mesmo tempo em que dizima a horda inimiga. Preste muita atenção na hora de encarar os soldados com lança-chamas. Quando os portões para o segundo andar se abrirem, vá para lá e mantenha o mesmo esquema. Porém, muita atenção com o inimigo que podem invadir pelos flancos – após a queda de uma nave no salão, elimine os soldados com bazucas do outro lado do salão.

TROFÉUS

42. Mechspert
Atropele dez soldados Helghast usando o tanque EXO-Armor durante a missão Maelstra Barrens.

43. Career Ribbon
Alcance o título General dentro da hierarquia do rank online.

44. Valor Grand Cross
Consiga a quarta posição do rank online semanal.

45. Valor Cross
Consiga a terceira posição do rank online semanal.

46. Valor Medal
Consiga a segunda posição do rank online semanal.

47. Valor Citation
Consiga a 1ª posição do rank online semanal.

48. CrossTraining Ribbon
Consiga todas as medalhas relacionadas a emblemas.

49. Veteran Ribbon
Consiga todas as medalhas relacionadas a missões.

50. Expert Ribbon
Consiga todas as medalhas específicas de combate.

51. Wargod Ribbon
Consiga todas as medalhas.

52. Blitzkrieg Ribbon
Vença 50 partidas online.

FUZILEIROS Não importa se o problema é em Cuba, nas favelas do Rio de Janeiro ou no planeta mais distante da galáxia: nos games, os fuzileiros são o remédio definitivo para qualquer mal. Sorte que essa regra não vale para os cinemas, ou Darth Vader teria problemas e o chorão Homem-Aranha ficaria desempregado

Malditos terráqueos e seus detonados ardilosos!

PROGRAMADO PARA MATAR
Radec usa teletransporte para aparecer ao seu lado ou para se distanciar e descarregar sua arma. Quando ele desaparecer duas vezes seguidas, é de suma importância que você fique com as costas voltadas para a parede, pois Radec vai correr em sua direção e atacá-lo com faca (morte certa). Ficando de costas contra a parede, seu campo de visão cobre todos os pontos de onde o sacana pode aparecer. Descarregue sua arma sem dó assim que ele entrar na sua mira. O curso da batalha será assim até ele ficar do outro lado da sala. Quando isso acontecer, basta dar mais uns tiros para o vagabundo virar comida de minhoca. Bom trabalho, soldado. Descansar!

Quatro anos de produção e expectativas... e qualquer jogador termina *Killzone 2* em dez horas. Não parece uma conta justa...

LANA GAMES

Desde 1998

PSP

NINTENDO DS

PLAYSTATION 3

Wii

PS2

XBOX360

Cobrimos Qualquer Oferta...

Fone: (11) 3227-9585

SEDEX

Enviamos para todo Brasil

MasterCard REDE SHOP VISA Electron VISA

Rua Santa Efigênia, 180 - Loja 05 São Paulo - SP - CEP 01207-000

Análise por **André Forte**
Detonado por **Fábio Frasão**

STREET

ESPERTOS As roupas secretas de Street Fighter IV não estão escondidas dentro do game. Para jogar com Ryu sem camisa, Zangief com a roupa de Ragar (Final Fight), e por aí vai, é necessário comprar os pacotes de roupas na PlayStation Store. Pois é, a Capcom sabe faturar...

Após passar semanas vivendo *Street Fighter IV*, não dá para escolher só um atributo para destacar no início desta análise. A vontade é a de revelar tantas coisas legais ao mesmo tempo que o texto certamente ficaria incompreensível, como uma daquelas conversas empolgadas entre amigos que não sabem por onde começar o assunto. O jeito, então, é revelar o mais fundamental: *Street Fighter IV* é o jogo de luta mais incrivelmente completo, viciante, desafiante, divertido e surpreendente que pintou desde o lançamento do rei do gênero: *Street Fighter II*. E como se aquele fogo que motivava infinitos desafios nos fliperamas, apagado há muitos anos, renascesse com força total no PlayStation 3.

Clássico Renovado

Produtor de *SFIV*, Yoshinori Ono sempre foi fanático pela série e participou ativamente da produção do terceiro capítulo. Apesar da maestria gráfica para sua época e da excelente mecânica de controle, *Street Fighter III* não emplacou como a Capcom esperava, obrigando Ono a ser cauteloso para a criação deste quarto capítulo.

A primeira medida foi corrigir uma das maiores broncas dos jogadores contra *SFIII*: a saída de diversos lutadores clássicos. *Street Fighter IV* trouxe de volta todos os 12 lutadores de *SFII* e os disponibilizou logo de cara. O time dos secretos conta com alguns dos astros de *Super Street Fighter II* (Fei Long e Cammy), de *Zero/Alpha* (Sakura, Rose e Dan) e quatro inéditos criados com o capricho e carisma de quem veio para ficar (Abel, C. Viper, El Fuerte, Rufus e Seth). Porém, nenhum deles é marcante como Gouken, o tão falado mestre de Ken e Ryu, que finalmente dá as caras oficialmente.

Combate do Século

Street Fighter IV é uma delícia de jogar graças a uma combinação de qualidades. Em primeiro lugar, é muito mais fácil jogar. Não há uma lista gigantesca de golpes e, apesar de os comandos serem clássicos, todos são fáceis de aplicar. Isso significa que o game é acessível à todos e jogadores casuais conseguirão extrair bastante das habilidades de cada lutador, mas os seus maiores mistérios (combos complexos, cancelamentos de ataques, Focus Attack) ainda são atrações para os veteranos.

Por um lado, o equilíbrio de vantagens é muito bom. Você usa e abusa de golpes normais e não precisa de muito para encher os gomos da barra de especial e emendar um Super Combo, ataque com efeito extra e que causa dano considerável. Porém, para usar o Ultra Combo, o ataque mais devastador e lindo de todos, é preciso apanhar e encher a barra de vingança (Revenge). Isso faz com que você só possa ativar este trunfo arrasador em batalhas mais intensas. Em não raras situações, o Ultra resulta em uma vingança real na qual você bate com gosto e ganha chances de virar

Alguém aí está pronto para encarar Akuma... nas pistas?

Muita gente reclamou da inclusão de Dan, mas admita: com nenhum outro lutador é possível aloprar os amigos com tanto gosto.

FIGHTER IV

O melhor jogo de luta em mais de dez anos e uma obra de arte que vicia e desafia

Produtora: **Capcom**
Distribuidora: **Capcom**

EXCELÊNCIAS

FALASTRÕES
As frases de vitória são divertidas, não são genéricas e, às vezes, complementam a história.

DRAMATICIDADE
Os lutadores se movem melhor, provocam os rivais e contam com excelentes expressões faciais. Perfeito!

TRIALS
os Trials agregam mais desafio e servem como aula de combos avançados. Só para quem tem paciência.

PORCARIA
A animação 2D das introduções e finais é bastante ruim e destoa completamente do excelente nível da CG de abertura

a situação ao seu favor. Aqui também vale a simplicidade: cada lutador só conta com um Super e um Ultra, ambos fáceis de usar.

Outro aspecto que valoriza os combates são as animações dos movimentos. Cada golpe, reação a impacto, esquiva e qualquer movimento rola de forma fluída, natural e humana.

A velocidade de combate não é turbinada e permite apreciar toda a coreografia. Aliás, graças a velocidade agradável aos reflexos de um ser humano normal, a movimentação avançadíssima e a simplicidade para execução dos golpes, o jogador consegue lutar no sentido mais correto do termo: analisando o estilo do adversário, antevendo ataques e criando reações de forma mais intuitiva do que por reflexo. Para exemplificar, tudo funciona em tão perfeito equilíbrio e sincronismo que o seu cérebro, seus olhos, suas mãos e o controle funcionarão em conjunto sem exigência de treinos absurdos. *Street Fighter IV* é para jogar e se orgulhar de suas habilidades, não para esfregar botões e atacar sem saber o que está fazendo.

Há mais um aspecto que chama a atenção logo de cara. Todos os personagens tiveram seus golpes característicos ajustados, assim como aspectos de sua movimentação, para que possam oferecer páreo igual. Assim, lutadores antes intocáveis como Vega e Chun Li ficaram mais lentos, ao passo que Zangief perdeu um pouco de sua força e ganhou mais agilidade. Infelizmente, alguns bugs novos apareceram, como a facilidade absurda com que Seth e Zangief cancelam o ataque adversário com pilões giratórios, mas esse tipo de "erro" é tão importante quanto polêmica de arbitragem futebolística e é inevitável não fazer parte do pacote.

Para completar, a Inteligência Artificial tornou-se uma ferramenta a serviço

AVALIAÇÕES

Técnica

Gráficos	★★★★★	Replay	★★★★★
Controle	★★★★★	Acabamento	★★★★★
Áudio	★★★★★	Dificuldade	★★★★★

Luta

Cenários	★★★★★
Design dos lutadores	★★★★★
Modos extras	★★★★★
Sistema de combate	★★★★★
Variedade de golpes	★★★★★

NOTA FINAL
9,5

CHOQUE Prepare-se para ver Blanka, o nosso escandaloso herói, conversar de forma bastante articulada e polida durante as animações de prólogo e encerramento. Aliás, choque mesmo será descobrir quem foi amigo de infância de Blanka na Amazônia. Jogue e descubra

HABILITE AKUMA

Habilite os seis lutadores secretos e termine o modo Arcade com cada um deles. Volte ao modo Arcade e, para facilitar, ajuste a dificuldade para "Easiest" e um round por luta. Termine sem usar continues, consiga dois Perfects e finalize pelo menos duas lutas com Ultra. Após vencer Seth, encare Akuma e vença.

Se habilitar Akuma é difícil, nem tente fazer os Trials do sujeito ou vai entrar em parafuso

da sua diversão (ou ódio).
Os lutadores controlados pelo computador são difíceis em todos os níveis e lutam para valer. Você nunca vai ficar entendiado por enfrentar adversários que parecem apenas uma formalidade para chegar ao chefão. Prepare-se para apanhar muito e passar por momentos de ódio, principalmente nas mãos de Seth, o chefão que simula golpes de vários lutadores e adora cancelar seus ataques para destruí-lo com pilões. Só para ilustrar, essa I.A. chega bem perto do comportamento de um jogador humano talentoso e não usa de costumeiras apelações sem sentido (bom, não no caso Seth).

A Beleza dos Detalhes

A maior felicidade ao jogar um título do qual você é fã acontece ao se deparar com extras inesperados. A Capcom criou métodos bem sacados de tornar o combate mais humano e a relação dos personagens mais visível. Cada lutador tem o seu "rival". Isso não é novidade e existe na série desde *Alpha*, porém agora é mais legal. Além da conversa especial que precede a luta entre rivais, há diversas reações e provocações durante a luta. Ken, por exemplo, não deixa de mandar provocações contra Rufus (o gordinho que quer provar que é o maior lutador dos EUA) ao socá-lo. Digna de arrepios é a fúria com que Sagat grita "Ryu!" ao executar o seu Tiger Destruction contra o seu eterno rival.

E não para por aí. Desta vez há vídeos introdutórios para cada lutador no modo Arcade, feitos em animação 2D tradicional para explicar a motivação de cada um. O mesmo estilo de vídeo (melhor animado) ilustra o final de cada lutador, certamente os mais legais da série. Além disso, cada lutador conta com frases de vitórias criadas para ser pertinentes a cada adversário. Esqueça as frases genéricas sem graça, agora é possível até descobrir detalhes da história com o que é falado.

Novos Cenários

Os cenários são muito bacanas, apesar de alguns exibirem planos de fundo bastante malfeitos (as texturas da floresta da América do Sul são grosseiras). A área mais impressionante é a rua chinesa (uma nova visita ao cenário de Chun Li). Pode-se observar uma enorme quantidade de espectadores e bastante vida em movimento. O mais legal acontece quando um dos lutadores é arremessado com força contra o chão: as pessoas caem das cadeiras, assim como os ciclistas, e até o frango assado do vendedor pode cair no chão (para, mais tarde, ser assaltadopor um cachorro que o espreitava). Este mesmo cenário (e outros) possui uma versão noturna em que os espectadores saem para dar lugar a um morador de rua bêbado.

Graças ao novo poderio gráfico em estilo 3D, os cenários se movem de acordo com a luta de forma natural e imperceptível, jamais alterando o alinhamento 2D (frente a frente) dos personagens. Outro efeito muito bacana é ver a distorção visual quando magias entram em cena, já que tais projéteis flutuantes levam consigo poeira com a força do vento.

É só uma pena que nenhum dos demais cenários, apesar de bonitos no visual, cheguem à metade do capricho do cenário chinês. Um ou outro cortam com uns poucos pontos passivos de interação.

Outra novidade é que agora os lutadores não ficam presos aos cenários de seus países de origem e lutam em qualquer lugar que der vontade.

O Hadouken ganhou efeitos luxuosos que disparam luzes e borrifam jatos de tinta

HABILIDADES FUNDAMENTAIS

Conheça algumas técnicas e dicas indispensáveis para evoluir o seu estilo de combate e vencer os maiores desafios do modo Trial

- **Dash:** ⇒⇒ ou ⇐⇐
- **Agarrar:** → ou ←+SR+CR (faça o mesmo comando para escapar de um agarrão)
- **Focus Attack:** SM+CM
- **Recovery:** ↓ no momento em que você for cair no chão
- **Provocação:** SF+CF
- **EX Special:** comando do golpe + 2S ou 2C (consome um quarto da barra de especial)
- **Focus Attack:** o Focus Attack serve de Parry/Unblockable/Cancel. Dependendo do momento em que é usado, o Focus Attack pode servir para tirar a defesa do oponente, cancelar um golpe especial seu ou travar um golpe do oponente
- **Atalhos:** um segredo dos games de luta é saber quando usar um atalho, isso é, quando encurtar o comando de um golpe. Por exemplo: se você quiser cancelar um Hadouken e aplicar um Shinkuu Hadouken, não é preciso fazer ↓↘→+Soco e ↓↘→↓↘→+Soco. Faça só ↓↘→+Soco e ↓↘→+Soco
- **Tempo:** muitos combos exigem que você tenha um timing perfeito e isso não é algo que se ganha do dia pra noite, requer habilidade, prática e peciência
- **Cancelamento:** um dos grandes segredos dos games de luta é saber a hora de cancelar e qual golpe é cancelável. Para cancelar um golpe, aplique-o e, antes que a animação do golpe termine, faça o comando do próximo ataque; isso fará com que o primeiro ataque seja parado no meio para ativar o segundo.

Mais de dez anos se passaram desde a sua estreia e Sakura continua repetindo o colegial. Vai ser burra assim lá longe.

DESAFIO SUPREMO

Terminar o Arcade é só o começo do seu desafio. Quando estiver treinado e confiante, vá ao modo Challenge para encarar o Trial, o desafio mais cabeçudo de *SFIV*. Neste modo, o desafio é cumprir listas de golpes e combos específicos para cada lutador. O nível de dificuldade é progressivo. Confira nas páginas a seguir a lista de Trials de cada um dos lutadores e como fazer para cumpri-los.

"Desculpe desapontá-lo, amigo, mas não estou procurando por aprendizes."

Alvo: Rufus

"Esse é o poder do Hado. O espírito canalizado através do punho!"

Alvo: Akuma

As frases dos balões dos lutadores são traducões do que eles falam para os oponentes (indicados no quadro amarelo) após a vitória

RYU

NORMAL

1
1. Pule com CF
2. SF abaixado
3. →+SR+CR
4. ←+SR+CR
5. →+SM
6. →+SF

2
1. ↓↘→+Soco
2. ↓↙←+Chute
3. (no ar) ↓↙←+Chute
4. →↓↘+Soco
5. ↓↘→↓↘→+Soco
6. ↓↘→↓↘→+3S

3
1. CF xx SM+CM
2. SF xx ↓↘→+Soco
3. CM abaixado xx ↓↙←+Chute
4. →+SF, →↓↘+Soco
5. SF abaixado xx →↓↘+Soco

4
1. Pule com CF xx CM abaixado xx ↓↙←+Chute
2. Pule com CF xx SF abaixado xx ↓↘→+Soco xx SM+CM
3. Pule com SF xx CF (cancelar no primeiro hit) ↓↘→↓↘→+Soco [faça ↓↘→+CF↓↘→+SF]
4. Pule com CF xx SF xx →↓↘+Soco xx ↓↘→↓↘→+Soco [faça →↓↘+SF↓↘→+SF]

5
1. SM abaixado xx SM abaixado
2. CR abaixado xx SR abaixado xx CM abaixado

HARD

1. Pule com SR xx SM abaixado xx SM abaixado xx CF abaixado
2. SM+CM (carregar até o final), →+SF, SF abaixado xx →↓↘+Soco xx ↓↘→↓↘→+Soco. Faça →↓↘+SF↓↘→+SF
3. Pule com CF xx SF xx →↓↘+SF xx SM+CM xx ⇨⇨, ↓↘→↓↘→+3S
4. (com o oponente no canto da tela) Pule com CF xx SM abaixado xx ↓↘→+2S, ↓↘→↓↘→+3S
5. (com o oponente no canto da tela) Pule com SF xx SM abaixado xx SF abaixado xx ↓↙←+2C, →↓↘+2S xx SM+CM xx ⇨⇨, ↓↘→↓↘→+3S

KEN

NORMAL

1
1. →+SR+CR
2. ←+SR+CR
3. ←+CM
4. →+CM
5. →+CF
6. SM xx SF

2
1. ↓↘→+Soco
2. ↓↙←+Chute
3. (no ar) ↓↙←+Chute
4. →↓↘+Soco
5. ↓↘→↓↘→+Soco
6. ↓↘→↓↘→+3S

3
1. CF xx ↓↘→+Soco
2. CM abaixado xx ↓↙←+Chute
3. SM xx SF xx →↓↘+Soco
4. SF abaixado xx →↓↘+Soco

4
1. Pule com CF xx CM abaixado xx ↓↘→+Soco
2. Pule com SF xx SF abaixado xx ↓↙←+Chute
3. Pule com CF xx CF xx →↓↘+SM xx SM+CM
4. Pule com CF xx CF xx →↓↘+SF xx ↓↘→↓↘→+Soco. [faça →↓↘+SF↓↘→+Soco]
5. Pule com CF xx SM xx SF xx →↓↘+SF xx ↓↘→↓↘→+Soco. [faça →↓↘+SF↓↘→+Soco]

5
1. SR xx SM abaixado
2. SR abaixado xx SF abaixado
3. CM xx SM. Segure → depois do CM

HARD

1. Pule com CF xx SM xx SF xx →↓↘+SR xx SM+CM xx ⇨⇨ xx ↓↘→↓↘→+3S
2. (Com o oponente no canto da tela) Pule com CF xx CM xx CM abaixado xx ↓↘→+SF xx ↓↘→↓↘→+Soco
3. (com o oponente no canto da tela) Pule com CF xx CR abaixado xx SR abaixado xx →↓↘+SF xx ↓↘→↓↘→+Soco xx ↓↘→↓↘→+3S. [faça →↓↘+SF↓↘→+Soco]
4. (com o oponente no canto da tela) Pule com CF xx SR abaixado xx SF abaixado xx →↓↘+SF xx SM+CM xx ⇨⇨ xx →↓↘+SM, ↓↘→↓↘→+3S
5. Pule com CF xx SR abaixado xx SM abaixado xx →↓↘+SF xx SM+CM xx ⇨⇨ xx ↓↙←+2C xx ↓↘→↓↘→+3S. [faça no ar]

LEGENDA

SOCOS
SR – Soco Rápido
SM – Soco Médio
SF – Soco Forte
2S – Aperte dois botões de Soco ao mesmo tempo
3S – Aperte três botões de Soco ao mesmo tempo

CHUTES
CR – Chute Rápido
CM – Chute Médio
CF – Chute Forte
2C – Aperte dois botões de Chute ao mesmo tempo
3C – Aperte três botões de Chute ao mesmo tempo

(C) – carregar
xx – cancelar o golpe
, (vírgula) – esperar o golpe terminar para aplicar o próximo

Todos os golpes são feitos com o oponente a sua direita

SUSPEITO As cicatrizes de Zangief mudam de cor dependendo da sunga que ele veste. Isso mostra que não são cicatrizes coisa nenhuma e esse papo de ele lutar com ursos é propaganda enganosa!

"Não se preocupe. Se começar a treinar comigo agora, vamos deixar você bombado!"

Alvo: Sagat

ZANGIEF

NORMAL

1
1. CF abaixado
2. ↘+CF
3. (pular para ↗,) ↓+SF
4. (pular para ↗,) ↓+CR
5. (pulando na vertical) ↑+SM ou SF

2
1. →↗↑↖←↙↓↘→+Soco
2. →↓↘+Soco
3. 3S
4. 3C
5. →↗↑↖←↙↓↘→+Chute (longe do oponente)
6. →↗↑↖←↙↓↘→+Chute (encostado ao oponente)
7. →↗↑↖←↙↓↘→↗↑↖←↙↓↘→+Soco
8. →↗↑↖←↙↓↘→↗↑↖←↙↓↘→+3S

3
1. SR abaixado xx 3C
2. CR abaixado xx 3S
3. SM xx →↓↘+Soco
4. CM xx →↓↘+2S

4
1. Pular para ↗, ↓+SF xx CR abaixado xx 3S
2. Pule com CF xx SM xx →↓↘+Soco
3. Pule com SF xx SR xx →↓↘+2S
4. SM + CM (carregado ao máximo) xx ⇨⇨ xx →↗↑↖←↙↓↘→↗↑↖←↙↓↘→+3S

5
1. SR xx SM (a um passo de distância)
2. SR xx CM (a um passo de distância)
3. CR abaixado xx SR abaixado

HARD

1. SM+CM (carregado ao máximo) xx ⇨⇨ xx 3C xx SM+CM xx ⇨⇨ xx →↓↘+2S
2. Pular para ↗, ↓+SF xx CR abaixado xx 3S xx SM+CM xx ⇨⇨ xx →↓↘+2S
3. Pular para ↗, ↓+SF xx SR xx SR xx SR xx SR xx SM
4. Pular para ↗, ↓+SF xx SR abaixado xx SR abaixado xx SR abaixado xx CR xx →↓↘+2S
5. Pular para ↗, ↓+CR xx CR abaixado xx CR abaixado xx CR abaixado xx CR abaixado xx →↓↘+2S

HARD

1. Pule com CF xx CM abaixado xx CF
2. Pule com CF xx CM abaixado xx SR xx ←(C), →+SF. [já carregue para ←]
3. Pule com CF xx SR abaixado xx aperte Soco rapidamente xx ←(C), →,←, →+Soco. [já carregue para ↙]
4. Pule com CM xx CM abaixado, ←(C), →,←, →+3S. [já carregue para ↙]
5. Pule com CF xx SM xx CM abaixado xx SR xx ←(C), →+SF [já carregue para ←]

"Mas já? Talvez seja melhor brincar com alguns macacos se isso é tudo que tem!"

Alvo: E.Honda

BLANKA

NORMAL

1
1. ← ou → + SM
2. ↘+SF
3. →+3C
4. ←+3C
5. ↓+3S

2
1. ←(C), →+Soco
2. ←(C), →+Chute
3. ↓(C), ↑+Chute
4. Aperte Soco rapidamente
5. ←(C), →,←, →+Soco
6. ←(C), →,←, →+3S

3
1. CM abaixado xx ←(C), →+Soco.[já carregue para ↙]
2. →+SM xx →+3C
3. SF xx SM+CM
4. CR abaixado xx ↓(C), ↑+Chute
5. SF abaixado xx ←(C), →,←, →+Soco. Já carregue para ↙

4
1. Pule com SF xx SR abaixado xx aperte Soco rapidamente
2. Pule com CM xx CM abaixado xx ↓(C), ↑+Chute
3. Pule com SF, 4+SM xx ←(C), →+Soco xx SM+CM
4. Pule com CF xx CM abaixado xx ←(C), →+Soco xx ←(C), →,←, →+Soco. [já carregue para ↙, o comando deverá ser assim: ↙(C), →+Soco, ←, →+Soco]

5
1. SM xx CM abaixado
2. CM abaixado xx SR
3. SM xx CF

Gouken, o mestre de Ryu e Ken, faz sua primeira aparição na série e muitos fãs ficaram confusos, pois a história dizia...

GATAS Chun Li está cada vez mais ameaçada a perder o posto de gata suprema de Street. Crimson Viper é muito sensual e a nova roupa de Cammy é tão provocante que atrapalha mais do que uma boa estratégia

CHUN-LI

NORMAL

1

1. no ar SR+CR
2. ↘+CF
3. ↘+CR
4. →+CM
5. ←+CM, CM, ↓,↑+CM
6. ↓+CM, ↓+CM, ↓+CM
7. Pular para ↗, SF, SF

2

1. Aperte Chute rapidamente
2. ←(C), →+Soco
3. →↘↓↙←+Chute
4. ↓(C), ↑+Chute
5. ←(C), →,←, →+Chute
6. ←(C), →,←, →+3C

3

1. CF xx aperte os botões de Chutes rapidamente
2. SF abaixado xx ↓(C), ↑+CM [carregue ↓ e cancele o SF no primeiro acerto]
3. CM abaixado xx ←(C), →+Soco [faça o CM carregando para ←]
4. SF xx SM+CM
5. Pular para ↗, SF, SF xx ↓+CM, ↓+CM, ↓+CM [faça o primeiro combo quando o oponente estiver na descendente]

4

1. Pule com CF xx CF xx 2C rapidamente
2. Pular para ↗, SF, SF xx ←+CM, CM, ↓,↑+CM, ↓(C), ↑+2C [já carregue para ↓ logo após o Tenshyokyaku]
3. SM+CM (carregado ao máximo) SF abaixado xx ↓(C), ↑+CM [faça o SM+CM já carregando para ↓]
4. pular para ↗, SF, SF xx SM xx ←(C), →+Soco xx ←(C), →,←, →+Chute [carregue para ← desde o SM, depois só faça →+SM. ←,→+Chute]
5. SM+CM (carregado ao máximo), SM xx ←(C), →,←, →+Chute. Já carregue para ←
6. Pule com CF, ←+CM, CM, Aperte os 2C rapidamente xx ←(C), →,←, →+3C. Já carregue para ←

5

1. CR abaixado xx SR abaixado xx CM abaixado
2. SR abaixado xx SM
3. CR xx SR xx SF

HARD

1. Pule com CF xx SR abaixado xx SR abaixado xx SR abaixado xx SR xx SF
2. Pule com CF xx CM abaixado xx CR rapidamente, CM abaixado xx ←(C), →,←, →+3C [carregue para ↙, o comando do especial devera ser assim: ↙(C), →,←, →+3C]
3. →↘↓↙←+CF xx ←(C), →,←, →+Chute [já carregando ←]
4. Pular para ↗, SF, SF xx SF abaixado xx ↓(C), ↑+CM, ←(C), →,←, →+Chute. [carregue ↓ e cancele o SF no primeiro acerto]
5. (com o oponente no canto da tela) Pule com CF xx SF xx ←(C), →+2S xx SM+CM xx ⇨⇨, ←+CM, CM, ↓,↑+CM, ←(C), →,←, →+3C

E.HONDA

NORMAL

1

1. Pule com CM
2. CF
3. →+SR+CR
4. ←+SR+CR
5. ↘+CF
6. SM xx ↘+CF

2

1. Aperte Soco rapidamente
2. ←(C), →+Soco
3. ↓(C), ↑+Chute
4. →↘↓↙←+Soco
5. ←(C), →,←, →+Soco
6. ←(C), →,←, →+3S

3

1. SR abaixado xx ←(C), →+Soco. [já carregue para ↙]
2. CM abaixado xx ←(C), →+Soco.[já carregue para ↙]
3. SM xx aperte Soco rapidamente. [cancele no primeiro acerto]
4. SF xx SM+CM
5. CR abaixado xx ↓(C), ↑+2C

4

1. SM+CM (carregado ao máximo) xx ⇨⇨, →↘↓↙←+Soco
2. Pule com CF xx SM xx aperte 2 botões de Soco rapidamente. [cancele no primeiro acerto]
3. Pule com SF xx CM xx ←(C), →+SF. [já carregue para ←]
4. Pule com CF xx CM abaixado xx ←(C), →+Soco xx ←(C), →,←, →+Soco. [já carregue para ↙, o comando devera ser assim: ↙(C), →+Soco, ←, →+Soco]

5

1. SR xx CM
2. CR abaixado xx SR abaixado

HARD

1. Pule com SF xx aperte SF rapidamente xx ←(C), →,←, →+Soco [já carregue para ←]
2. Aperte 2S rapidamente, SR abaixado xx ↓(C), ↑+2C
3. (com o oponente no canto da tela) ↓(C), ↑+Chute, ←(C), →,←, →+Soco. [apenas o segundo acerto deve pegar]
4. SR abaixado xx aperte SF rapidamente, CF
5. Pule com CF xx CR abaixado, CR abaixado, CR abaixado xx ←(C), →+SF

VERSÁTIL Guile é um militar que já passou por poucas e boas na série. Perdeu um grande amigo, bombardeou uma base da Shadaloo e foi interpretado por Van Dame no filme que todos querem esquecer. Vamos torcer para que a situação do sujeito melhore.

"Isso não é um concurso de filosofia ou doutrinas. Força determina a vitória."

Alvo: Chun-Li

GUILE

NORMAL

1

1. →+SM
2. →+SF
3. → ou ←+CR
4. → ou ←+CM
5. → ou ←+CF (encostado no oponente)
6. ↘+CF
7. (no ar) SR+CR
8. (no ar) ←+SR+CR
9. CM abaixado xx →+SM

2

1. ←(C), →+Soco
2. ↓(C), ↑+Chute
3. ↙(C), ↘,↙,↗+Chute
4. ↙(C), ↘,↙,↗+3C

3

1. SM abaixado xx ↓(C), ↑+Chute
2. SR abaixado xx ←(C), →+Soco. [já carregue para ↙]
3. SF xx SM+CM
4. SM abaixado xx ↙(C), ↘,↙,↗+Chute. [já carregue para ↙]

4

1. Pule com CF xx SF xx ←(C), →+Soco [já carregue para ←]
2. Pule com SF xx CM abaixado xx →+SM
3. Pule com SF xx ↘+CF, ↓(C), ↑+2C
4. Pule com CF xx SM xx ←(C), →+2S xx SM+CM. [já carregue para ←]
5. Pule com CF xx SM abaixado xx ↓(C), ↑+Chute xx ↙(C), ↘,↙,↗+Chute. [já carregue para ↙. O comando deverá ser assim: ↙(C), ↗+Chute, ↘,↙,↗+Chute)

5

1. SR xx SM
2. SR abaixado xx SM abaixado
3. →+CF xx SM abaixado

HARD

1. CR abaixado xx SR abaixado xx SM abaixado xx ←(C), →+SF [já carregue para ↙]
2. (com o oponente no canto da tela, vá para o outro canto e faça) ←(C), →+SR. Pule com CF xx SF xx ←(C), →+SR xx →+SF [assim que soltar o Sonic Boom, ande atrás dele e pule quando estiver chegando próximo ao oponente; carregue para ← durante o pulo]
3. (com o oponente no canto da tela) SM+CM (carregado ao máximo) xx ⇨⇨ xx →+CF xx SR abaixado xx SM abaixado xx ↓(C), ↑+Chute
4. (com o oponente no canto da tela) Pule com CF xx SM abaixado xx ←(C), →+2S xx SM+CM xx ↙(C), ↘,↙,↗+3C [carregue apenas um pouco]
5. CR abaixado xx CR abaixado xx SR abaixado xx ↙(C), ↘,↙,↗+CM, ↙(C), ↘,↙,↗+3C

Primeiro Gill (*SF III*) lutava vestido apenas de sunga. Agora Seth aparece praticamente pelado na batalha final. Qual é o...

BALROG

NORMAL

1

1. CR
2. CM abaixado
3. Pule com CF
4. →+SR+CR
5. ←+SR+CR

2

1. ←(C), →+Soco
2. ←(C), →+Chute
3. ←(C), ↘+Soco
4. ←(C), ↘+Chute
5. ←(C), ↘+Soco (apertado)
6. ↓(C), ↑+Soco
7. Segure por um tempo 3S ou 3C
8. ←(C), →,←, →+Soco ou Chute
9. ←(C), →,←, →+3S ou 3C

3

1. SR abaixado xx ←(C), →+Soco. [segurando ↙]
2. CR abaixado xx ←(C), →+Chute [segurando ↙]
3. SM abaixado xx ←(C), ↘+Soco [segurando ↙]
4. SF xx SM+CM
5. CM abaixado xx ←(C), →,←, →+Soco ou Chute [segurando ↙]

4

1. Pule com SF xx SM abaixado xx ←(C), ↘+Chute. [segurando ↙]
2. SM+CM (carregado ao máximo) ←(C), →+Chute xx ←(C), →,←, →+Soco ou Chute. [já comece a carregar para ← logo após apertar SM+CM, depois só faça, →+Chute, ←, →+Soco ou Chute]
3. Pule com CF xx CM xx ←(C), →+Soco xx ←(C), →,←, →+Soco ou Chute. [já comece a carregar para ← desde o CM, depois só faça, →+Chute ←, →+Soco ou Chute]
4. ←(C), ↘+Soco (apertado), CR abaixado xx ↓(C), ↑+SF
5. ↓(C), ↑+SF, ←(C), →,←, →+3S ou 3C

5

1. SR xx CF
2. SR xx CF abaixado
3. SR abaixado xx CR abaixado

HARD

1. SM+CM (carregado ao máximo) xx 66 xx CM abaixado xx CR abaixado xx ↓(C), ↑+Soco
2. SR xx SR xx SR xx SR xx CF abaixado
3. Pule com CF xx SR abaixado xx SR abaixado xx SR abaixado xx SM abaixado xx ←(C), →+Soco xx ←(C), →,←, →+Soco ou Chute [já comece a carregar para ↙ desde o SM, depois só faça, →+Chute ←, →+Soco ou Chute]
4. SR abaixado xx SR abaixado xx ←(C), →+2C xx SR abaixado xx CR abaixado xx ↓(C), ↑+SF, ←(C), →,←, →+3S ou 3C
5. Pule com CF xx CF xx CR abaixado xx ←(C), →+Chute xx SR abaixado xx SR abaixado xx ↓(C), ↑+SF, ←(C), →,←, →+3S ou 3C

COMICHÃO Sagat já tentou de tudo: Hipoglós, Aloe Vera, remédio caseiro... mas a sarna que Ryu lhe passou não melhora de maneira nenhuma, além de coçar muito.

SAGAT

NORMAL

1

1. →+SF
2. →+CR
3. →+CF
4. CF xx CF

2

1. ↓↘→+Soco
2. ↓↘→+Chute
3. →↓↘+Soco
4. →↓↘+Chute
5. ↓↘→↓↘→+Chute
6. ↓↘→↓↘→+3C

3

1. SM xx →↓↘+SF
2. CM abaixado xx ↓↘→+Soco
3. CM xx →↓↘+Chute (cancelado no primeiro acerto)
4. SM abaixado xx ↓↘→↓↘→+Chute

4

1. Pule com CF xx CM abaixado xx →↓↘+Chute xx ↓↘→↓↘→+Chute. [faça →↓↘+CF↓↘→+Chute]
2. Pule com CF xx SM abaixado xx →↓↘+Soco
3. Pule com CF xx SM xx ↓↘→+2S, →↓↘+2S
4. →+CF xx ↓↘→↓↘→+3C
5. ↓↘→↓↘→+Chute, ↓↘→↓↘→+3C

5

1. CR abaixado xx SM abaixado
2. SR xx CF

HARD

1. Pule com CF xx SF abaixado xx ↓↘→↓↘→+CF
2. CR abaixado xx CR abaixado xx CR abaixado xx →↓↘+SF
3. Pule com CF xx SM abaixado xx →↓↘+SF xx SM+CM xx ⇨⇨ xx →+CF xx ↓↘→↓↘→+3C
4. CM abaixado xx ↓↘→+2C xx SM+CM xx ⇨⇨ xx SM abaixado xx →↓↘+Chute. [segure um pouco]
5. Pule com CF xx CR abaixado xx SM abaixado xx →↓↘+2S, ↓↘→↓↘→+3C

"Estranho... O sangue de todas pessoas é lindo, mesmo o dono não sendo."

Alvo: Ken

ENGANO No passado, muitos jogadores acreditavam que Vega era uma mulher, devido aos seus cabelos compridos e a sua voz fina. O fato de ele lutar sem camisa passou despercebido por estas pessoas, sabe-se lá como...

Alvo: El Fuerte

"É um grande pecado destruir os sabores que a natureza nos dá"

DHALSIM

NORMAL

1
1. →+SR+CR
2. ←+SR+CR
3. (no ar) ↓+Chute
4. (no ar) ↓+Soco
5. ↓+3S

2
1. ↓↘→+Soco
2. →↘↓↙←+Soco
3. →↘↓↙←+Chute
4. →↓↘ ou ←↓↙+3S ou 3C
5. (no ar) →↓↘ ou ←↓↙+3S
6. ↓↘→↓↘→+Soco
7. ↓↘→↓↘→+3S

3
1. ←+CM xx →↘↓↙←+Soco
2. ←+SF xx SM+CM
3. ←+SM xx →↓↘ ou ←↓↙+3S ou 3C
4. ←+SF xx ↓↘→+2S [cancelar no primeiro acerto]

4
1. ↓↘→+SR, SF [a meia tela de distância]
2. SM+CM (carregado ao máximo), ↓↘→↓↘→+3S, ↓↘→↓↘→+Soco
3. (no ar)↓+SF xx ↓↘→↓↘→+Soco.
[a distância tem que ser exata e o primeiro golpe deve pegar na altura do joelho do oponente]
4. ←+SF xx ↓↘→+Soco xx ↓↘→↓↘→+Soco.
[cancelar no primeiro acerto]

5
1. SM abaixado xx SR abaixado [segurando ↙]
2. SF abaixado xx CM abaixado [segurando ↙]

HARD

1. ←+CM xx →↘↓↙←+Soco xx ↓↘→↓↘→+Soco
2. (tela inteira de distância)↓↘→+Soco, pule e imediatamente faça →↓↘+3S, SF, ↓↘→↓↘→+Soco [deve ser feito o mais rápido possível]
3. SF abaixado xx SF abaixado xx CR abaixado [segurando ↙]
4. (com o oponente no canto da tela) SF abaixado xx ←+CM xx →↘↓↙←+SR [segurando ↙]
5. SF abaixado xx CR abaixado xx ↓↘→↓↘→+Soco [segurando ↙]

VEGA

NORMAL

1
1. ↘+CM
2. ↘+CF
3. 3S
4. 3C
5. (no ar) SR+CR

2
1. ←(C), →+Soco
2. ↙(C), →+Chute
3. ↓(C), ↑+Soco
4. ↓(C), ↑+Chute, aperte Soco quando estiver encostado no oponente
5. →↓↘+Soco
6. →↓↘+2 Socos
7. ↙(C), ↘,↙,↗+Chute, aperte Soco quando estiver encostado no oponente
8. ↙(C), ↘,↙,↗+3C

3
1. CM abaixado xx ↙(C), →+Chute. [já segurando ↙]
2. SM abaixado xx ↓(C), ↑+2C, aperte Soco quando estiver encostado no oponente. [o comando deve ser executado desta forma: ↘(C), SM ↗+2C]
3. CF xx SM+CM [cancelado no primeiro acerto]
4. SR abaixado xx ←(C), →+SR. [já segurando ↙]

4
1. Pule com CF xx CM xx ←(C), →+SR. [segurando ←]
2. ↙(C), →+Chute, ↙(C), →+2C
3. SM+CM (carregado ao máximo) xx ⇒⇒ xx ↘+CF, ↓(C), ↑+2C, aperte Soco quando estiver encostado no oponente. [já segurando ↘]

5
1. SF xx SM abaixado
2. CM abaixado xx SM abaixado

HARD

1. Pule com SF xx SR abaixado xx SM abaixado xx ←(C), →+SR xx SM+CM. [já segurando ↙]
2. (com o oponente no canto da tela) Pule com SF xx SR abaixado xx CR abaixado xx ↙(C), →+CR, ↙(C), →+2C. [já segurando ↙]
3. Pule com CF xx CM abaixado xx SR abaixado xx ↓(C), ↑+2C, aperte Soco quando estiver encostado no oponente
4. (com o oponente no canto da tela) Pule com SF xx SF xx CR xx SM abaixado
5. (com o oponente no canto da tela) Pule com SF xx CM abaixado xx CR xx CR xx SM abaixado

Não se esqueça de comprar as roupas extras na PlayStation Store para vestir os personagens de formas ridículas e tornar...

"Eu renascerei quantas vezes for preciso. Bison é eterno!"

Alvo: Cammy

M. BISON

NORMAL

1

1. Pule com SF
2. SM
3. →+SR+CR
4. ←+SR+CR
5. Pular para ↗, SM,SM

2

1. ←(C), →+Soco
2. ←(C), →+Chute
3. ↓(C), ↑+Chute
4. ↓(C), ↑+Chute, Soco
5. ↓(C), ↑+Soco, Soco
6. →↓↘ ou ←↙↓+3S ou 3C
7. ←(C), →,←, →+Chute
8. ←(C), →,←, →+3C

3

1. SR abaixado xx ←(C), →+Chute. [segurando ↙]
2. CM abaixado xx ←(C), →+Soco. [segurando ↙]
3. SF abaixado xx ←(C), →,←, →+Chute [segurando ↙]
4. SF xx →↓↘ ou ←↙↓+3S ou 3C

4

1. Pule com CM xx CM abaixado xx ←(C), →+Chute [segurando ↙]
2. Pule com SF xx SF xx ←(C), →+Soco [segurando ←]
3. Pule com CF xx SF xx ←(C), →+Chute xx ←(C), →,←, →+Chute [já carregue para ←, o comando deve ser assim: ← (C), →+Chute, ←, →+Chute]
4. Pule com SM, SM xx ←(C), →,←, →+3C [segurando ←, acerte o oponente na descendente]
5. ↓(C), ↑+Chute, Soco xx CM

5

1. SR abaixado xx CM abaixado
2. SM abaixado xx CM
3. SM abaixado xx CF

HARD

1. ↓(C), ↑+Chute, Soco xx SM abaixado xx CM
2. Pule com CF xx CR xx CR xx CF
3. CR abaixado xx CR abaixado xx CR abaixado xx ←(C), →+Chute. [segurando ↙]
4. (com o oponente no canto da tela) SM+CM (carregado ao máximo) xx ⇨⇨ xx SM abaixado xx CM abaixado xx ←(C), →+SR. [segurando ↙]
5. Pule com CM xx CR abaixado xx SR abaixado xx CM abaixado xx ←(C), →+CF. [já segurando ↙]

CARRANCA No primeiro filme de Street Fighter, Bison era um ditador ridículo que parecia saído do seriado do Batman; e no novo longa metragem é um empresário de imóveis Irlandês. Não é a toa que o ditador está sempre de mau humor.

ROUPAS SECRETAS

Você pode habilitar roupas temáticas de *SFIV* para vestir na Home, a comunidade virtual do PlayStation 3. Confira:

Camiseta Akuma: Jogue cem partidas online no modo ranked match ou player match.

Camiseta Dan: Vença cem partidas online no modo ranked match ou player match.

Camiseta Shadaloo: Vença Gouken no modo de dificuldade Hardest.

...mais humilhantes as surras que você vai proporcionar aos seus amigos.

"Enfim, as coisas estão ficando muito sérias comigo e blá blá blá..."

Alvo: Ken

RUFUS

NORMAL

1
1. →+CM
2. ↘+CM
3. →+SF
4. (no ar) ↘+CM
5. CR, CF (encostado no oponente)

2
1. ↓↘→+Chute, CR
2. ↓↘→+Soco
3. →↓↘+Soco
4. ↓↘→↓↘→+Soco
5. ↓↘→↓↘→+3S

3
1. SF xx ↓↘→+SF
2. SF xx ↓↘→+2C, CR
3. SM abaixado xx ↓↘→+SF
4. CM abaixado xx ↓↘→+2C, CR
5. CF xx ↓↘→↓↘→+Soco

4
1. Pule com CF, →↓↘+2S. [acerte o Chute quando o oponente estiver na descendente]
2. Pule com SF xx SF xx ↓↘→+SF, ↓↘→+SR [segure →]
3. (no ar) ↘+CM xx SF xx ↓↘→+SF. [faça quando estiver quase encostando no chão]
4. (no ar) ↘+CM xx CR xx CF xx ↓↘→↓↘→+Soco. [faça quando estiver quase encostando no chão]
5. (com o oponente no canto da tela) SM+CM (carregado ao máximo) xx ⇦⇦ xx CF xx →+SF xx ↓↘→↓↘→+3S

5
1. SM xx SR
2. SM abaixado xx CR abaixado

HARD

1. Pule com SF xx SR abaixado xx SR abaixado xx SR abaixado xx SR xx SM
2. (com o oponente no canto da tela) SM+CM (carregado ao máximo) xx ⇨⇨ xx ↑, (no ar) ↘+CM xx SF xx ↓↘→+SF, ↓↘→↓↘→+3S. [deve ser feito o mais próximo ao chão possível]
3. (no ar) ↘+CM xx SR abaixado xx ↓↘→+2C, CR xx SM+CM xx ⇨⇨ xx ↓↘→↓↘→+3S. [faça quando estiver quase encostando no chão]
4. (com o oponente no canto da tela) SM+CM (carregado ao máximo) xx ⇨⇨ xx →+SF xx →↓↘+SM, ↓↘→↓↘→+3S
5. (com o oponente no canto da tela) Pule com SF xx SM xx SR xx CM abaixado xx ↓↘→+2S

Alvo: M. Bison

"Admita a derrota e eu não o machucarei mais."

ABEL

NORMAL

1
1. SF abaixado
2. CM abaixado
3. →+SR+CR
4. ←+SR+CR
5. →+CM xx ⇨⇨

2
1. ↓↘→+Soco xx →+Soco xx →+Soco
2. ↓↙←+Chute
3. ↓↘→+Chute
4. →↓↘+Soco
5. →↘↓↙←+Soco
6. ↓↘→↓↘→+Soco
7. ↓↘→↓↘→+3S

3
1. SF abaixado xx ↓↙←+Chute. [cancelar no segundo acerto]
2. CM abaixado xx ↓↘→+Chute
3. SF xx ↓↘→+Soco xx →+Soco xx →+Soco
4. SM+CM (carregado ao máximo) xx ⇨⇨ xx →↘↓↙←+Soco
5. SM xx ↓↘→↓↘→+Soco. [cancelar no segundo acerto]

4
1. Pule com CM xx SF xx ↓↘→+Soco xx →+Soco xx →+Soco
2. Pule com CF xx SF abaixado xx →↓↘+Soco [cancelar no segundo acerto]
3. Pule com CM xx SM abaixado xx ↓↘→+SR xx ↓↘→↓↘→+Soco [faça ↓↘→+SF↓↘→+Soco]
4. SM+CM (carregado ao máximo) xx ⇨⇨ xx SF abaixado xx ↓↘→↓↘→+3S

5
1. SR abaixado xx SM
2. SR xx SM (a 1 corpo de distância)

HARD

1. CR abaixado xx SR abaixado xx SR abaixado xx SM
2. →+CM xx ⇨⇨ xx SF xx ↓↘→+Soco xx →+Soco xx →+Soco
3. SM abaixado xx ↓↘→+SR xx SM+CM xx ⇨⇨ xx SF abaixado xx ↓↘→↓↘→+3S
4. SM abaixado xx ↓↘→+SR xx SM+CM xx ⇨⇨ xx SF abaixado xx ↓↘→+CR xx →↓↘+Soco
5. →+CM xx ⇨⇨ xx SF xx ↓↘→+SM xx SM+CM xx ⇨⇨ xx →+CM xx ⇨⇨ xx SF. [cancelar no primeiro acerto]

Nós vamos em busca do mais forte!

SAKURA

NORMAL

1
1. Pule com SF
2. SF abaixado
3. →+SR+CR
4. ←+SR+CR
5. →+CM

2
1. ↓↘→+Soco
2. →↓↘+Soco
3. ↓↙←+Chute
4. (no ar) ↓↙←+Chute
5. →↓↘+Chute, Soco, Soco, Soco
6. ↓↙←↓↙←+Chute
7. ↓↙←↓↙←+3C

3
1. SM xx ↓↘→+SR
2. SF xx →↓↘+Soco
3. CM abaixado xx ↓↙←+CR
4. CF xx SM+CM

4
1. Pule com SF xx SM xx ↓↘→+SR xx SM+CM
2. (com o oponente no canto da tela) Pule com SF xx CM abaixado ↓↙←+2C, →↓↘+Chute, Soco, Soco, Soco
3. SM+CM (carregado ao máximo) xx ⇨⇨ xx CM abaixado ↓↙←+2C, ↓↙←↓↙←+3C. [faça quando o oponente estiver quase no chão]
4. Pule com CF xx SF xx →↓↘+Soco xx ↓↙←↓↙←+Chute. [cancelado no segundo acerto]

5
1. SR xx SM abaixado
2. SR abaixado xx SF

HARD

1. Pule com SF xx CR abaixado xx SR abaixado xx SM abaixado xx →↓↘+SR, →↓↘+SM
2. Pule com SF xx CR abaixado xx CR abaixado xx →↓↘+2S
3. Pule com SF xx SR abaixado xx SR abaixado xx ↓↙←+CR, CR xx →↓↘+SF
4. (com o oponente no canto da tela) CR abaixado xx SF xx ↓↙←+CR xx CR abaixado xx ↓↙←+2C, →↓↘+Chute, Soco, Soco, Soco
5. (com o oponente no canto da tela) SF xx ↓↙←+CR xx SF abaixado xx ↓↙←+2C, ↓↙←↓↙←+3C

"Eu realmente começo a sentir o quão forte você é durante a batalha!"
Alvo: Akuma

FINAIS As animações dos finais dos lutadores são como pedaços da visão geral de um mesmo evento. Os finais de Sakura, Ryu, Dan e Blanka, por exemplo, juntam-se para compor um único evento

Alvo: Dhalsim
"Nunca confundo sal com açúcar! Claro que, algumas vezes, esqueço ambos..."

EL FUERTE

NORMAL

1
1. SF
2. CF abaixado
3. →+CM
4. (no ar) SR+CR
5. CM, CM

2
1. ↓↘→+Soco, SM
2. ↓↘→+Soco, SF
3. ↓↘→+Soco, CM
4. ↓↘→+Soco, CF
5. ↓↙←+Soco, SF (encostado no oponente)
6. Segure Chute por mais de 3 segundos e solte
7. →↓↘+Chute
8. ↓↘→↓↘→+Chute
9. ↓↘→↓↘→+3C

3
1. Segure Chute por mais de 3 segundos, SF xx solte o botão de chute
2. CF xx →↓↘+Chute
3. CM abaixado xx ↓↘→↓↘→+Chute

4
1. Segure Chute por mais de 3 segundos, Pule com SF xx SF xx solte o botão de chute xx ↓↘→↓↘→+CF
2. (com o oponente no canto da tela) Pule com SF xx CF xx ↓↘→↓↘→+Chute
3. Pule com CF xx SF xx ↓↘→+Soco, CM xx ↓↘→↓↘→+Chute
4. SM+CM (carregado ao máximo) xx ⇨⇨ xx ↓↘→↓↘→+3C

5
1. CR abaixado xx CM abaixado
2. CR xx CM abaixado

HARD

1. CR xx CM abaixado xx ↓↘→↓↘→+CF
2. CR abaixado xx SR abaixado xx ↓↘→↓↘→+CF
3. Pule com CF xx SR xx SR xx SR xx CR xx SM abaixado
4. SM+CM (carregado ao máximo) xx ⇦⇦ xx →+CM xx CR xx CM abaixado xx ↓↘→↓↘→+CF
5. SF xx ↓↘→+Soco xx SR xx SF xx ↓↘→+Soco xx SR xx SF

Alvo: M.Bison

"Me recuso a sucumbir aos malignos como você!"

PISTAS A misteriosa Rose retorna para acertar contas com Bison. A personalidade de cartomante da personagem é usada de forma criativa em SFIV: após cada vitória, Rose faz uma espécie de leitura do derrotado e diz algo pertinente a sua história

NORMAL

1
1. →+SR+CR
2. ←+SR+CR
3. →+CM
4. →+CF

2
1. ↓↘→+Soco xx ↓↘→+Soco xx ↓↘→+Soco
2. ←↓↙+Chute
3. ↙↓↘→↗+Chute
4. →↘↓↙←+Chute (encostado no oponente)
5. ↓↘→↓↘→+Soco
6. ↓↘→↓↘→+3S

3
1. SR abaixado xx ↓↘→+Soco xx ↓↘→+Soco xx ↓↘→+Soco
2. CM xx ←↓↙+Chute
3. SF xx ↙↓↘→↗+CR
4. CF xx SM+CM
5. CM abaixado xx ↓↘→↓↘→+Soco

4
1. Pule com CF xx SR abaixado xx ↓↘→+Soco xx ↓↘→+Soco xx ↓↘→+Soco
2. Pule com CF xx SF xx ↙↓↘→↗+CR
3. (encostado no oponente) →↘↓↙←+Chute xx SF xx ←↓↙+Chute
4. Pule com SF xx SM abaixado xx ↓↘→↓↘→+Soco

5
1. SM abaixado xx SR abaixado
2. SM xx SM abaixado

HARD

1. ↙↓↘→↗+CF xx SF xx ↓↘→+Soco xx ↓↘→+Soco xx ↓↘→+Soco
2. Pule com CF xx SM abaixado xx CM abaixado xx ↓↘→↓↘→+Soco
3. Pule com CF xx SR xx SM abaixado xx SM abaixado xx ↓↘→↓↘→+SF
4. ↙↓↘→↗+CF xx SF xx ←↓↙+Chute xx SM + CM xx ⇨⇨ xx ↙↓↘→↗+Chute
5. Pule com CF xx SR xx SF xx ←↓↙+Chute xx SM + CM xx ⇨⇨ xx ↓↘→↓↘→+3S

ROSE

NORMAL

1
1. CM
2. CF
3. →+SR+CR
4. ←+SR+CR
5. ↘+CM
6. →+CF

2
1. ←↙↓↘→+Soco
2. ↓↘→+Chute
3. ↓↙←+Soco
4. →↓↘+Soco
5. ↓↘→↓↘→+Soco
6. ↓↘→↓↘→+3S

3
1. CM xx ↓↙←+SF
2. SF xx ↓↘→+Chute
3. CF xx ←↙↓↘→+SR
4. CM abaixado xx ↓↘→+Chute
5. SF abaixado xx SM+CM

4
1. Pule com SF xx CM abaixado xx ↓↘→+Chute
2. Pule com SF xx CF xx ↓↙←+SF
3. Pule com CF xx SF xx ←↙↓↘→+SR xx ↓↘→↓↘→+Soco. [faça ←↙↓↘→+SR ↓↘→+Soco]
4. SM+CM (carregado ao máximo) xx ⇨⇨ xx ↓↘→↓↘→+3S

5
1. SM xx CR
2. SM xx SM abaixado

HARD

1. SR abaixado xx SR abaixado xx SR abaixado xx ↓↘→+CR xx ↓↘→↓↘→+Soco. [faça ↓↘→+CR ↓↘→+Soco]
2. Pule com CF xx SM xx SM abaixado xx ↓↘→+Chute
3. (com o oponente no canto da tela) Pule com CF xx SM abaixado xx ←↙↓↘→+2S xx SM+CM xx ⇦⇦ xx ↓↘→↓↘→+3S
4. (com o oponente no canto da tela) Pule com CF xx CF xx ←↙↓↘→+2S xx SM+CM xx ⇨⇨ xx CF xx ←↙↓↘→+2S
5. (com o oponente no canto da tela) CM abaixado xx ←↙↓↘→+2S xx SM+CM xx ⇦⇦ xx ↓↘→↓↘→+3S

A Capcom fez sua parte e criou um game perfeito. Agora faça um esforço e compre uma TV de alta-resolução para aproveitar...

FEI LONG

Alvo: Dan

"É só isso? Você só pode estar brincando comigo!"

CARETAS Como já era esperado, as expressões dos lutadores são bastante intensas, mas não dão tom de palhaçada ao jogo. É muito legal ver a cara de medo de um adversário prestes a levar um Ultra. No caso de Fei Long, as caretas combinam perfeitamente com a interpretação caricata de Bruce Lee adotada pelo lutador.

NORMAL

1

1. CM
2. CM abaixado
3. →+SR+CR
4. ←+SR+CR
5. (no ar) SR+CR

2

1. →↓↘+Chute
2. ↓↘→+Chute
3. →↘↓↙←+Soco
4. ↙↓↘→↗+Soco, SR+CR (encostado no oponente)
5. ↓↙←+Chute (no ar, pulando ↗,)
6. ↓↘→↓↘→+Chute
7. ↓↘→↓↘→+3C

3

1. SM xx →↓↘+Chute
2. SF xx →↓↘+Chute
3. CM abaixado xx ↓↘→+Chute
4. SM abaixado xx ↓↘→+Chute

4

1. Pule com CF xx SF xx →↓↘+Chute
2. Pule com CF xx CM abaixado xx ↓↘→+CF xx ↓↘→↓↘→+Chute. [faça ↓↘→+CF ↓↘→+Chute]
3. ↙↓↘→↗+Soco, ↓↘→↓↘→+Chute
4. →↘↓↙←+Soco, ↓↘→↓↘→+3C

5

1. SM xx CM abaixado
2. SF abaixado xx CM abaixado

HARD

1. Pule com CF xx CR xx SR xx CR abaixado xx ↓↘→+CF xx ↓↘→↓↘→+Chute. [faça ↓↘→+CF ↓↘→+Chute]
2. Pule com CF xx CR xx SM xx CM abaixado xx ↓↘→+CF xx ↓↘→↓↘→+Chute. [faça ↓↘→+CF ↓↘→+Chute]
3. (no ar) ↓↙←+Chute xx CR xx SF xx →↓↘+Chute. [deve ser feito o mais próximo ao chão possível]
4. (com o oponente no canto da tela) ↓↘→+2C xx →↓↘+Chute xx SM+CM xx ⇦⇨ xx ↓↘→↓↘→+3C [fique a meia tela de distância, apenas o final do golpe deve acertar]
5. (com o oponente no canto da tela) (no ar) ↓↙←+Chute xx SF xx →↓↘+CF xx SM+CM xx ⇨⇦ xx →↓↘+CF xx SM+CM xx ⇦⇨ xx ↓↘→↓↘→+3C [faça o mais próximo ao chão possível]

CORES E PROVOCAÇÕES EXTRAS

Vença os seguintes desafios, localizados dentro da opção Challenge, para habilitar novas cores para os lutadores e também algumas provocações especiais.

- Time Attack Normal 1: Cor 3
- Time Attack Normal 2: Provocação 2
- Time Attack Normal 6: Cor 5
- Time Attack Normal 7: Provocação 4
- Time Attack Normal 11: Cor 7
- Time Attack Normal 12: Provocação 6
- Time Attack Normal 16: Cor 9
- Time Attack Normal 17: Provocação 8

- Survival Normal 1: Cor 4
- Survival Normal 2: Provocação 3
- Survival Normal 6: Cor 6
- Survival Normal 7: Provocação 5
- Survival Normal 11: Cor 8
- Survival Normal 12: Provocação 7
- Survival Normal 16: Cor 10
- Survival Normal 17: Provocação 9

CAMMY

"Não sei qual organização mandou você, mas eu não vou deixar você ficar no meu caminho."

Alvo: C.Viper

Alvo: Guile

"Treinamento? Prática? Humpf! Esses conceitos são inúteis para mim!"

C. VIPER

NORMAL

1
1. →+SR+CR
2. ←+SR+CR
3. →+SM
4. →+CF
5. Pule e imediatamente faça ↓

2
1. ↓↙←+Soco
2. ↓↙←+Chute
3. (no ar) ↓↙←+Chute
4. →↓↘+Soco
5. ↓↘→↓↘→+Soco
6. ↓↘→↓↘→+3S

3
1. CM abaixado xx ↓↙←+SM
2. Pule com CF xx ↓↙←+CF [ainda no ar]
3. CF xx ↓↘→↓↘→+Soco [cancelado no primeiro acerto]
4. ↓↙←+SF, ↓↙←+SF
5. →↓↘+Soco xx 2S
6. ↓↙←+Soco xx 2S

4
1. Pule com CM xx CM abaixado xx ↓↙←+SM
2. →↓↘+2S xx ↑, ↓, ↓↙←+Chute
3. ↓↙←+SF, ↓↘→↓↘→+Soco
4. (com o oponente no canto da tela) SM+CM (carregado ao máximo) xx ⇨⇨ xx ↓↙←+2S xx ↓↘→↓↘→+3S [o comando que deve ser feito é ↓↙←↓↙←+3S]
5. Pule com CF xx ↓↙←+CF xx ↓↘→↓↘→+3S [execute o comando enquanto ainda estiver no ar]

5
1. SR xx SM
2. CR xx SM abaixado
3. SM xx SM abaixado

HARD

1. Pule com SF xx SM xx SM abaixado xx ↓↙←+SM xx ↓↘→↓↘→+Soco
2. (com o oponente no canto da tela) SM+CM (carregado ao máximo) xx ⇨⇨ xx SF abaixado xx ↓↙←+Soco xx 2S xx ↓↘→↓↘→+3S
3. (com o oponente no canto da tela) Pule com CF xx CR xx SR abaixado xx ↑, ↓ xx ↓↘→↓↘→+3S. [isso deve ser feito MUITO rápido, C. Viper não deve sair do chão]
4. (com o oponente no canto da tela) SM+CM (carregado ao máximo) xx ⇨⇨ xx SF abaixado xx →↓↘+2S, ↑, ↓ xx ↓↙←+CF, ↓↙←+SF
5. (com o oponente no canto da tela) SF abaixado xx ↓↙←+Soco xx 2S xx SF abaixado xx →↓↘+2S, ↑, ↓ xx ↓↙←+CF, ↓↘→↓↘→+3S

NORMAL

1
1. CF
2. SF
3. Pule e aperte SF+CF
4. ↓+SF+CF

2
1. ↓↘→+Soco
2. →↓↘+Soco
3. ↓↙←+Chute
4. (no ar) ↓↙←+Chute
5. ↓↘→↓↘→+Soco
6. ↓↘→↓↘→+SF+CF
7. ↓↘→↓↘→+3S

3
1. SM xx ↓↘→+Soco
2. SF xx →↓↘+Soco
3. SF abaixado xx ↓↙←+Chute
4. CM abaixado xx →↓↘+Soco
5. CF xx SM+CM

4
1. Pule com CF xx SF abaixado xx ↓↙←+Chute
2. Pule com CF xx SF xx →↓↘+Soco
3. Pule com CF xx SM abaixado xx ↓↘→+Soco xx ↓↘→↓↘→+Soco. [faça ↓↘→+Soco ↓↘→Soco]
4. Pule com SF xx CF xx ↓↘→↓↘→+Soco. [faça ↓↘→+CF↓↘→+SF]
5. SM+CM (carregado ao máximo) xx ⇨⇨ xx ↓↘→↓↘→+3S

5
1. SM xx SR
2. SM xx SM

HARD

1. Pule com CF xx SF abaixado xx ↓↘→+Soco xx ↓↘→↓↘→+SF+CF xx ↓↘→↓↘→+3S. [cancele o primeiro especial o mais rapido possivel]
2. Pule com CF xx SF abaixado xx →↓↘+Soco xx SM+CM xx ⇨⇨ xx →↓↘+2S
3. (com o oponente no canto da tela) ↓↘→+2S, ↓↘→↓↘→+Soco. [a meia tela de distância do oponente]
4. Pule com CF xx SF abaixado xx ↓↘→+2S xx SM+CM xx ⇨⇨ xx SF xx ↓↙←+CF
5. (com o oponente no canto da tela) Pule com CF xx SF xx ↓↘→+2S xx SM+CM, ↓↘→↓↘→+3S. [segure um pouco]

DAN

"Finalmente posso visitar o túmulo de meu pai sem me sentir humilhado."

Alvo: Sagat

Meu Deus! Esta matéria não acaba nunca!

"Você possui o mesmo poder que Bison, mas não em um nível digno que mereça a minha atenção."

Alvo: Rose

DICA! Para encarar Seth, comece o round com uma voadora com chute forte e rasteira fortes, mas depois esqueça esse combo, pois ele contra-ataca Shouryuken; não fique na defensiva e abuse dos combos menores (geralmente até três golpes) a média distância. Tenha paciência e use os Focus Attacks

SETH

NORMAL

1
1. SF
2. SF abaixado
3. ↓+CM xx ↓+CM xx ↓+CM
4. ↓+CF (na altura máxima de um pulo frontal)

2
1. ↓↘→+Soco
2. →↓↘+Soco xx →↓↘+Soco xx →↓↘+Soco
3. ↓↙←+Chute
4. ↓↙←+Soco
5. →↗↑↖←↙↓↘→+Soco
6. →↓↘ ou ←↓↙+3S ou 3C
7. ↓↘→↓↘→+Soco
8. ↓↘→↓↘→+3S

3
1. SM xx ↓↘→+Soco
2. SF xx →↓↘+Soco xx →↓↘+Soco xx →↓↘+Soco
3. CM xx ↓↙←+Chute
4. CF xx ↓↘→↓↘→+Soco
[cancelado no primeiro acerto, faça ↓↘→+CF ↓↘→Soco]
5. SF abaixado, ↓↘→↓↘→+3S

4
1. Pule com CF xx SM xx ↓↘→+Soco xx ↓↘→↓↘→+Soco
[faça ↓↘→+Soco ↓↘→Soco]
2. Pule com CF xx SF xx →↓↘+Soco xx →↓↘+Soco xx →↓↘+Soco
3. ↓↙←+Soco, SF xx →↓↘+Soco xx →↓↘+Soco xx →↓↘+Soco
4. ↓+CF (na altura máxima de um pulo frontal) xx SM abaixado xx ↓↙←+CR. [o golpe deve pegar na altura do joelho do oponente]
5. SM+CM (carregado ao máximo) xx ⇨⇨ xx SF abaixado, ↗, ↓+CM xx ↓+CM xx ↓+CM

5
1. SR xx SF
2. SR abaixado xx SM abaixado

HARD

1. CR abaixado xx SR abaixado xx SR abaixado xx SM abaixado xx ↓↙←+CR
2. →↓↘+SR, ↗, ↓+CM xx ↓+CM xx ↓+CM xx ↓+CF
3. SF abaixado xx ↓↙←+2S xx SF abaixado xx ↓↙←+2S xx SF abaixado, ↓↘→↓↘→+3S. [cancelar no segundo acerto]
4. (com o oponente no canto da tela) CR abaixado xx SR abaixado xx SF xx ↓↘→+2S xx SM+CM xx ⇨⇨ xx ↓↘→↓↘→+3S [segure um pouco]
5. (com o oponente no canto da tela) SF xx ↓↘→+Soco xx SM+CM xx ⇨⇨ xx SF x ↓↘→+Soco xx SM+CM xx ⇨⇨ xx SF abaixado, ↓↘→↓↘→+3S

Alvo: Balrog

"Não entre na arena se você não estiver pronto para morrer!"

GEN

NORMAL

1
1. →+SR+CR
2. ←+SR+CR
3. 3S
4. 3C
5. Pule e aperte CF xx CF (Crane Style)

2
1. Aperte Soco rapidamente (Mantis Style)
2. →↓↘+Chute (aperte Chute no tempo certo para mais hits; faça isso no Mantis Style) [golpe completo]
3. ←(C), →+Soco (Crane Style)
4. ↓(C), ↑+Chute, ↖ ou ↑ ou ↗, ↓ (Crane Style)
5. ↓↘→↓↘→+Soco (Mantis Style)
6. ↓↘→↓↘→+Chute (Crane Style)
7. ↓↘→↓↘→+3S (Mantis Style)
8. ↓↘→↓↘→+3C (Crane Style)

3
1. SM xx →↓↘+Chute (Mantis Style)
2. CM xx →↓↘+Chute (Mantis Style)
3. SF xx →↓↘+Chute (Mantis Style)
4. CR abaixado xx →↓↘+Chute (Mantis Style)
5. CM abaixado xx →↓↘+Chute (Mantis Style)
6. SR abaixado xx ←(C), →+Soco (Crane Style) [segurando ↙]
7. CR abaixado xx ←(C), →+Soco (Crane Style) [segurando ↙]

4
1. Pule com CF xx SM xx →↓↘+2C (Mantis Style) [golpe completo]
2. Pule com SF xx SR xx aperte Soco rapidamente (Mantis Style)
3. Pule com CF, CF xx SR xx ←(C), →+Soco (Crane Style). [segurando ↙]
4. ↓(C), ↑+Chute, ↖ ou ↑ ou ↗, ↓ xx ↓↘→↓↘→+3C (Crane Style)

5
1. SM xx SR abaixado (Mantis Style)
2. SM xx CM (Mantis Style)
3. SM xx 3C xx CR abaixado

HARD

1. Pule com CF,CF, ↓↘→↓↘→+3C (Crane Style) [com o oponente na descendente]
2. SM xx 3C xx CR abaixado xx 3S xx ↓↘→↓↘→+SF, ↓↘→↓↘→+3S. [execute o comando assim: ↓↙←↓↙←+3S]
3. SM xx 3C xx CR abaixado xx SM+CM xx ⇨⇨ xx ↓↘→↓↘→+3C
4. SR abaixado xx SR abaixado xx SM xx ↓↘→↓↘→+Soco xx 3C xx ↓↘→↓↘→+3C. [o comando deve ser feito assim: ↓↙←↓↙←+3C]
5. 3C xx Pule com CF,CF xx 3S xx SR abaixado xx SM xx aperte Soco rapidamente xx ↓↘→↓↘→+Soco. →↓↘+*CF* [o comando deve ser feito ←↓↙+CF, e o golpe precisa ser completo]

AKUMA

NORMAL

1
1. Pule com CF
2. CF
3. →+SR+CR
4. ←+SR+CR
5. →+SM
6. ↓+CM (na altura máxima de um pulo frontal)

2
1. ↓↘→+Soco
2. →↘↓↙←+Soco
3. (no ar) ↓↘→+Soco
4. →↓↘+Soco
5. ↓↙←+Chute
6. (no ar)↓↙←+Chute
7. →↓↘+Chute, SR+CR (encostado no oponente)
8. →↓↘ ou ←↓↙+3S ou 3C
9. SR, SR, →, CR, SF
10. SR, SR, ←, CR, SF

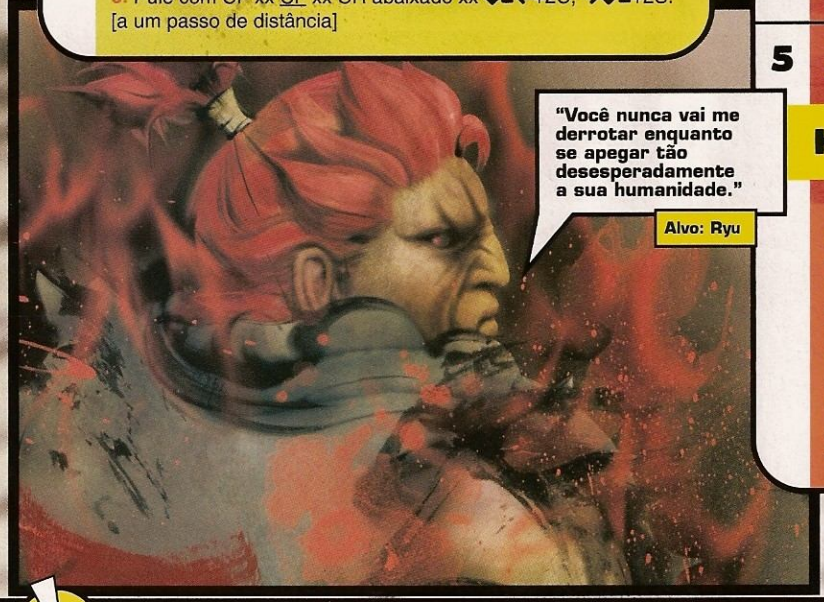
3
1. SF xx ↓↘→+Soco
2. CM abaixado xx ↓↙←+Chute
3. SF abaixado xx →↓↘+Soco
4. CF xx SM+CM

4
1. Pule com CF xx SF xx ↓↙←+CR, →↓↘+Soco
2. SM+CM (carregado ao máximo) xx ⇨⇨ xx SF xx ↓↙←+2C xx →↓↘+SF
3. →↓↘+Chute, CR xx SF xx ↓↘→+Soco.
[o golpe deve pegar na altura do joelho do oponente]
4. (no ar) ↓↘→+2S xx →↘↓↙←+Soco xx →↓↘+SF
5. SM+CM (carregado ao máximo) xx ⇨⇨ xx SR, SR, ←, CR, SF

5
1. CR abaixado xx SR abaixado xx SF
2. CF xx CR abaixado [a um passo de distância]
3. SR xx CF

HARD

1. CM abaixado xx ↓↘→+Soco xx SM+CM xx ⇨⇨ xx SF xx →↓↘+SF
2. CR abaixado xx SR abaixado xx SF xx ↓↙←+CR, →↓↘+SF
3. CF xx CF abaixado xx ↓↙←+CR, →↓↘+SF
[a um passo de distância]
4. →↓↘+Chute, CR xx SR xx SF abaixado xx ↓↙←+CR, →↓↘+SF. [o golpe deve pegar na altura do joelho do oponente]
5. Pule com CF xx CF xx CR abaixado xx ↓↙←+2C, →↓↘+2S. [a um passo de distância]



"Você nunca vai me derrotar enquanto se apegar tão desesperadamente a sua humanidade."

Alvo: Ryu

"Deixe seu coração guiá-la e não escute as tentações do poder."

Alvo: Rose

GOUKEN

LIBERE GOUKEN

Termine uma vez com Akuma, então jogue com alguém que você ja tenha terminado, não use continues, consiga dois Perfects e finalize três lutas com Ultra. Gouken vai surgir após Seth,derrote-o.

NORMAL

1
1. Pule com CF
2. CM abaixado
3. →+SM
4. ↓+CM (na altura máxima de um pulo frontal)

2
1. ↓↘→+Soco
2. →↓↘+Soco
3. ↓↙←+Chute
4. (no ar) ↓↙←+Chute
5. →↓↘+Chute, SR+CR (encostado no oponente)
6. ←↓↙+Soco ou Chute
7. ↓↘→↓↘→+Soco
8. ↓↘→↓↘→+3S

3
1. SF xx →↓↘+Soco
2. SF xx ↓↘→+SR
3. SM abaixado xx ↓↙←+CF
4. SF abaixado xx →↓↘+Soco
5. CF xx ↓↘→↓↘→+Soco
[cancelado no primeiro acerto, faça ↓↘→+CF↓↘→Soco]

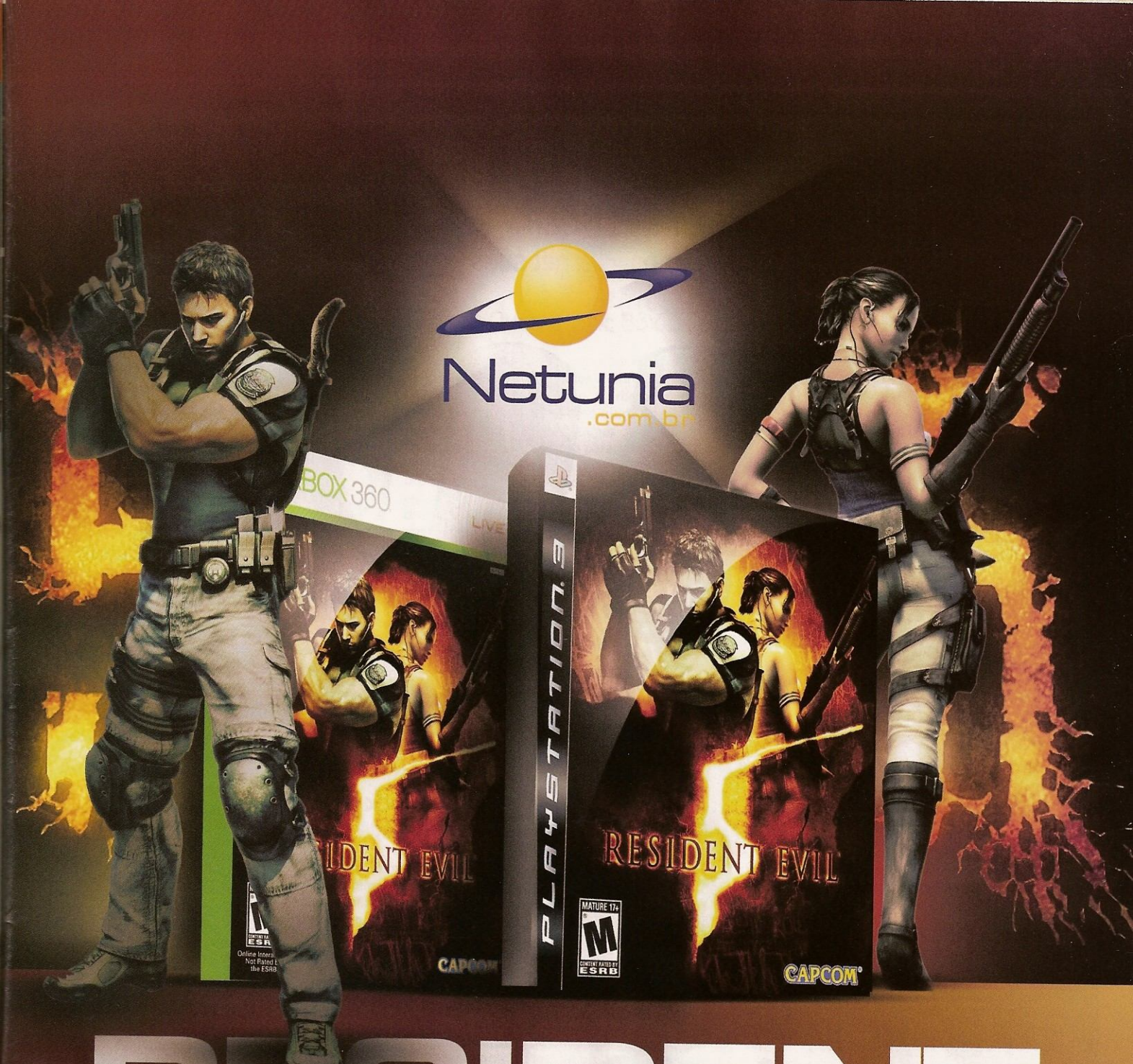
4
1. Pule com CM xx SF xx ↓↘→+SR
2. Pule com CF xx SF xx →↓↘+2S, →↓↘+SF
3. SM+CM (carregado ao máximo) xx ⇨⇨ xx SF xx →↓↘+Soco xx ↓↘→↓↘→+Soco. [cancelado no primeiro acerto, faça →↓↘+SF ↓↘→Soco]
4. ↓+CM (na altura máxima de um pulo frontal) xx SM abaixado ↓↙←+CF [o golpe deve pegar na altura do joelho do oponente]
5. →↓↘+Chute, CR xx SF xx →↓↘+SR [o golpe deve pegar na altura do joelho do oponente]

5
1. SM xx SR abaixado
2. SM xx CM abaixado

HARD

1. ←+SR+CR, ↓↘→↓↘→+3S
2. Pule com SF xx SF xx →↓↘+2S xx SM+CM xx ⇦⇦ xx ↓↘→↓↘→+Soco
3. (com o oponente no canto da tela) Pule com SF xx SF abaixado xx →↓↘+2S, ↓↘→+2S, ↓↘→↓↘→+3S.
[espere o oponente estar quase no chão]
4. Pule com SF xx SM xx SR abaixado xx ↓↙←+Chute xx SM+CM xx ⇨⇨ xx ↓↘→↓↘→+3S
5. (com o oponente no canto da tela) ↓↘→+Soco (carregado ao máximo) xx SM+CM xx ⇨⇨ xx SF abaixado xx →↓↘+2S, ↓↘→+2S, ↓↘→↓↘→+3S [segure um pouco]

Após cumprir 40 horas de jogo (35 só de Trials), nosso colaborador foi congelado e só voltará quando surgir *SFV*.



RESIDENT EVIL 5

CONFIRA OUTROS LANÇAMENTOS

VISA CONSULTE NOSSAS FORMAS DE PAGAMENTO

Televendas: (11) 3825-7600

WWW.NETUNIA.COM.BR

NOVIDADES VS. RARIDADE

Seja um item recém lançado ou novidades quentinhas - Ao navegar na internet suas economias correm um sério risco

Carnaval no Japão

O PSP não é mais um portátil sério, ao menos essa é a intenção da Sony ao lançar quatro novas – e ultravibrantes – cores para o console. As cores escolhidas foram azul e vermelho, no primeiro momento e, depois, amarelo e verde. Os PSPs modelo PSP-3000s serão vendidos separadamente por US$ 223,00 e o kit completo (cartão de memória de 4GB, correia e bolsa da mesma cor) por US$ 270,00. Ainda não foi divulgado se esses modelos migraram para o Ocidente, mas mesmo assim vale investir para ter um portátil diferente dos seus amigos.

Fabricante: Sony
Preço: US$ 223,00 (só aparelho)
US$ 270,00 (pack)

PS3 HAWX Aviator Stick

A maior frustração ao jogar um simulador de vôo no console é a falta da sensação de controle. Isso porque o DualShock 3 não consegue oferecer uma empunhadura compatível a atividade do jogo. Com esse controle da Madcatz sensações reais é o que não faltam. Começando, lógico, pela empunhadura de um manche perfeito, com os botões básicos (aqueles que você manda bala em todo mundo) ao alcance dos seus dedos. Para completar a comodidade e oferecer controle ao maior número de usuários, a empresa acrescentou uma alavanca analógica que regula o ponto de pressão do aparelho, facilitando a vida tanto dos jogadores destros, como os canhotos.

Fabricante: Madcatz
Plataforma: PS3
Preço: US$ 49,99

Universal Rock Band Drum Silencer

Você não agüenta mais ouvir a reclamação dos seus amigos enquanto joga Rock Band? Ou então, como no nosso caso, não consegue mais ouvir as pauladas que o seu companheiro de redação dá na coitada da bateria? Esse produto reduz sensivelmente o barulho das baquetas estourando no produto. Sua bateria – e os amigos – agradecem.

Fabricante: PDP
Plataforma: PS3
Preço: US$ 19,99

Lojas (Online e Offline)

PLAYSTATION STORE

Confira as principais novidades da loja online da Sony que oferece jogos, demos e expansões para PS3 e PSP:

GAMES
Flower (PS3) – US$ 9,99
Savage Moon (PS3) – US$ 6,99
Magic Ball (PS3) – US$ 9,99
Noby Noby Boy (PS3) – US$ 4,99
Zuma (PS3) – US$ 9,99

EXTRAS
Qore, Episódio 9 – US$ 3,00

EXPANSÕES
Burnout Paradise - Legendary Cars - US$7,99

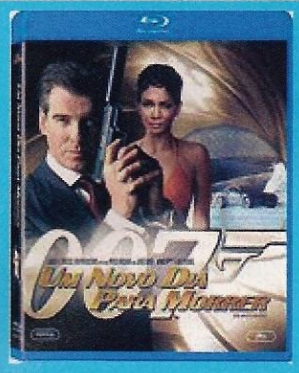
Esse pacote inclui quatro carros clássicos dos filmes. Entre eles: Jansen 88, o carro do filme De Volta Para o Futuro; Manhattan Spirit do filme Os Caça-Fantasmas, GT Nighthawk, do seriado Super Máquina e Calgary Bootlegger.

O destaque fica para o Jassen 88 que toda vez que você aperta L3 do controle do PS3 o carro começa a planar e ganha velocidades absurdas.

Street Fighter IV Brawler Costume Pack - US$3,99

A pancadaria nem começou direito e um pacote com roupas extras para Abel, E. Honda, El Fuerte, Rufus e Zangief já está a venda na rede.

Não sabe o que dar de presente para aquele seu vizinho que fica até tarde da noite jogando Rock Band? Temos aqui a solução!



007 - Um Novo Dia Para Morrer

Se as aventuras do agente secreto mais famoso do mundo já tiram o fôlego, imagine em alta definição. Nesta aventura James Bond cruza o mundo a caça de um diabólico vilão que deseja acabar com a Terra de qualquer jeito.

Preço: US$ 89,90
www.submarino.com.br

Dragon Quest Music Box

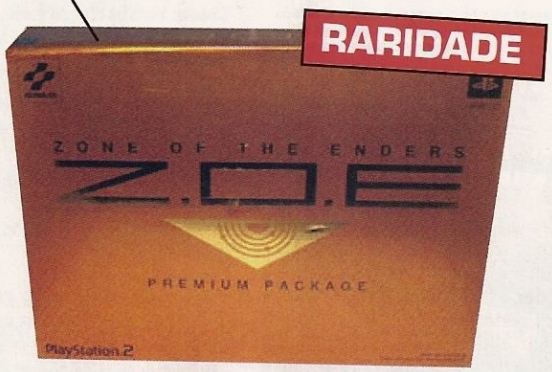
A Square Enix consegue, de forma majestosa, arrancar grana dos fãs dos seus jogos e ainda deixá-los com um enorme sorriso no rosto. A empresa lançou há muito tempo uma coleção de quatro caixinhas de músicas com os principais temas da série Dragon Quest. O artigo que entrou para a lista de colecionadores conta com quatro caixas no formato dos baús que aparecem no jogo. Cada uma das caixas contém uma caixa preta menor, todas com músicas distintas. Infelizmente, hoje, só é possível encontrar os baús em sites de leilão e desembolsando uma quantia suficiente para pagar um par de ingressos para escutar uma boa ópera.

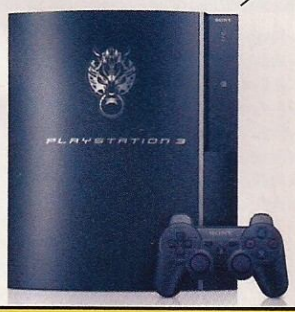
Fabricante: Square Enix
Preço: US$ 599,00

Zone of The Enders Premium Package

O game que é aclamado por milhares de jogadores ao redor do mundo é tão bom, quanto raro. Ao menos quando se trata de uma versão Premium e lacrada. Esse pacote inclui: o jogo, Video do anime em DVD, CD com a trilha sonora e material exclusivo. Existem jogadores que seriam capazes de vender o bichinho de estimação só para comprar uma raridade destas. Mas como todo produto que não está mais à venda, tem o seu preço inflacionado, esse não foge a regra.

Fabricante: Square Enix
Plataforma: PS2
Preço: US$ 399,00





PS3 Advent Children

No Japão os pacotes temáticos de games fazem um tremendo sucesso. Aproveitando essa onda a Sony e a Square lançaram uma edição especial do PlayStation 3 chamada Advent Children. O pacote conta com um PS3 preto adornado com o símbolo Cloudy Wolf e um disco rígido interno de 160 GB. O modelo ainda vem com o filme Final Fantasy VII: Advent Children em Blu-ray e uma demonstração jogável de "Final Fantasy XIII".

Fabricante: Sony
Preço: 4.980 Ienes (US$ 552,00)

GUIA DE CONSULTA

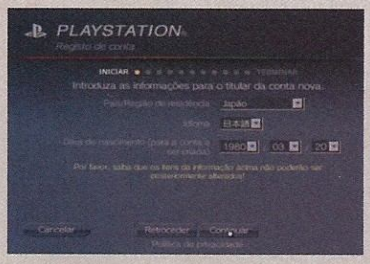
Antes de fazer suas compras, pesquise. Confira a lista de algumas lojas onde você pode comprar produtos da linha PlayStation. Se você possui uma loja de games e quer entrar em nossa lista, mande um e-mail para playstation@europanet.com.br

ANTRAX	(11) 2303-0011
BIG BOY	(11) 3243-2444
BOOMERANG GAMES	(11) 3361-2520
BY & CIA	(11) 2236-1022
CJ GAMES	(11) 5072-2073
DARK GAMES	(11) 3593-6974
DISK GAMES	(19) 3741-4100
DRAGON GAMES	(11) 3846-1470
ELETROMIL	(11) 3362-2306
FRATELLO GAMES	(11) 3333-2092
FAST CENTER	(11) 3227-4676
GAME ONE	(19) 2122-5252
GT GAMES	(11) 3331-2975
HOUSE GAMES	(11) 3326-0045
JU & JU GAMES	(11) 3858-6689
KID GAMES	(61) 3201-7031
KIWRED	(11) 5181-5488
LANA GAMES	(11) 3227-9585
NACIONAL GAMES	(11) 3473-5115
NDS GAMES	(11) 3311-9231
NETÚNIA	(11) 3825-7600
OLÉ GAMES	(11) 3331-3800
PLAY HOUSE	(11) 3337-1960
PONTO DO GAME	(11) 3232-8156
ROCK LASER	(11) 2954-4332
X-GAMES	(11) 3313-7820

Para conseguir comprar via PlayStation Store, você precisa de uma conta cadastrada com um endereço dos Estados Unidos. Se este é o seu caso, siga o tutorial abaixo. Caso contrário, crie uma nova conta do zero, usando os dados de endereço do "passo 2" e siga adiante:

• Entre no seu perfil cadastrado com o endereço norte-americano e vá até o menu "Friends". Escolha "Account", entre na opção "Account Management" e, em seguida, em "Edit Billing Information".

• Na próxima tela, coloque todos os dados do seu cartão de crédito internacional para efeturar o cadastro. Na tela seguinte, você deverá inserir os dcados de cobrança do cartão. Para dar certo, coloque exatamente o endereço abaixo:
Street Address 1: 1313 Miller Drive
City: Miami
State/Province: Florida
Postal Code: Coloque aqui os cinco primeiros, números do CEP da sua casa (Exemplo: seu número do CEP aqui no Brasil é 12345-678, coloque apenas 12345).



• Volte ao menu anterior e escolha "Transaction Management" e "Manage Wallet". Escolha "Add Funds", depois coloque o seu cartão. Na tela seguinte coloque o valor que deseja inserir.

PS: Vale observar que nem todo CEP é aceito na PSN americana. Infelizmente se esse for o seu caso, apenas um cartão da PSN pré-pago pode abrir as portas da loja da Sony para o seu console.

Que bom que passou a febre do filme, não aguentava mais gente me pedindo pra dizer "Why so serious!". Que alívio que passou!

Mas vão fazer mais um filme, chefe!

Sacanas, filhos dumas...

LEGO BATMAN

PLAYSTATION 3 | PLAYSTATION 2 | PSP

Após trombar no Cara de Barro e passar seis horas preso nele, o Charada aprendeu uma valiosa lição sobre olhar para frente sempre quando corre

EXTRAS!!! Além de ser um dos melhores games de aventura já feitos, LEGO oferece uma porrada de segredos (355 itens escondidos) para quem adora caçar tranqueiras. Revelamos todos eles na edição 118 da D&T

Meu Deus! O universo LEGO me deixou gordo! Nãããããããão!!! Eu sou sarado!!!!

Cheats: insira os códigos abaixo na Bat Cave para habilitar os efeitos dos hidden packages:

- **Andar mais rápido:** ZOLM6N
- **Batarangues de fogo:** D8NYWH
- **Batarangues de gelo:** XPN4NG
- **Batarangues mais rápidos:** JRBDCB
- **Corações extra:** ML3KHP
- **Detector de minikit:** ZXGH9J
- **Detector de peças:** KHJ544
- **Detector de peças especiais:** MMN786
- **Imunidade ao gelo:** JXUDY6
- **Invencibildiade:** WYD5CP
- **Montar peças mais rápido:** EVG26J
- **Multiplicador de pontos:** 9LRGNB
- **Multiplicador de pontos x2:** N4NR3E
- **Multiplicador de pontos x4:** CX9MAT
- **Multiplicador de pontos x6:** MLVNF2
- **Multiplicador de pontos x8:** WCCDB9
- **Multiplicador de pontos x10:** 18HW07
- **Regeneração de energia:** HJH7HJ

Todos os personagens e veículos: insira os códigos abaixo na Bat Cave para habilitar os respectivos personagens e veículos para todas as versões de *Lego Batman*.

- **Alfred:** ZAQ637
- **Batgirl:** JKR331
- **Bat Tank:** KNTT4B
- **Bruce Wayne:** BDJ327
- **Bruce Wayne's Jet:** LEA664
- **Catwoman:** M1AAWW
- **Catwoman's Motorcycle:** HPL826
- **Commissioner Gordon:** DDP967
- **Garbage Truck:** DUS483
- **Harley Quinn's Truck:** RDT637
- **Mad Hatter:** JCA283
- **Mad Hatter's Boat:** M4DM4N
- **Mad Hatter's Glider:** HS000W
- **Man Bat:** NYU942
- **Mr. Freeze's Car:** BCT229
- **Mr. Freeze's Girl:** XVK541
- **Mr. Freeze's Henchman:** NJL412
- **Nightwing:** MVY759

Quer uma dica para vencer Morcego Humano? É só fazer barulho no cenário

- **Penguin's Henchman:** BJH782
- **Poison Ivy Henchman:** GTB899
- **Police Bike:** LJP234
- **Police Boat:** PLC999
- **Police Helicopter:** CWR732
- **Police Officer:** JRY983
- **Police Sniper:** HKG984
- **Police Van:** MAC788
- **Riddler's Henchman:** XEU824
- **Riddler's Plane:** HAHAHA
- **Robin's Sub:** TTF453
- **Sailor:** NAV592
- **Scientist:** JFL786
- **Security Guard:** PLB946
- **Soldier:** MKL382
- **SWAT Officer:** HTF114
- **The Joker (Tropical):** CCB199
- **The Joker's Henchman:** UTF782
- **The Joker's Van:** JUK657
- **Two-Face's Truck:** EFE933
- **Yeti:** NJL412
- **Zoo Sweeper:** DWR243

Habilitar TUDO que *LEGO Batman* oferece requer cerca de 20 horas e é preciso jogar cada fase pelo menos três vezes. Se...

AR TONELICO II: MELODY OF METAFALICA

- **Menu extra:** termine o game uma vez para habilitar o menu "Extra" para as novas partidas que iniciar. Neste menu, é possível consultar porcentagem de diálogos únicos vistos, galeria de imagens, músicas, profile dos personagens, além de vários outros dados interessantes.

BATMAN BEGINS

- **Imunidade a gás e fumaça:** quando for atingido por alguma bomba ou estiver em uma sala cheia de gás, role para neutralizar os efeitos.
- **Novas missões no Batmóvel:** termine o game para habilitar duas novas missões no Batmóvel.
- **Novas roupas, filmes e arte:** termine o game para liberar, além de filmes e arte do game, três novas roupas para o cavaleiro das trevas: Caped Crusader, Dark Knight e World's Greatest Detective.

BOLT

Cheats: no menu "Extras", selecione a opção Cheats e insira os códigos abaixo:
- **Bombas de Gs infinitas:** →, ←, ←, ↑, ↓, →.
- **Invencibilidade:** ↓, ↓, ↑, ←.
- **Invisibilidade infinita:** ←, ↓, ↓, ↓.
- **Supergolpe infinito:** →, ↑, →, ↑, ←, ↓.
- **Supervisão infinita:** ←, →, ↑, ↓.
- **Superlatido infinito:** →, ←, ←, ↑, ↓, ↑.
- **Todas as fases:** →, ↑, ←, →, ↑, →.
- **Todos os mini games:** →, ↑, →, →.
- **Visão Laser infinita:** ←, ←, ↑, →.

DRAGON BALL Z: INFINITE WORLD

Personagens destraváveis: complete os requisitos abaixo para habilitar novos guerreiros da série *Dragon Ball*:
- **Bardock:** termine todas a missões do Story Mode 2 onde você enfrenta Bardock.
- **Broly:** derrote Broly três vezes e termine a 'outra' saga no modo Story.
- **Cooler:** derrote Cooler três vezes e termine a 'outra' saga no modo Story.
- **Jamemba:** derrote Jamemba duas vezes e termine a 'outra' saga no modo Story.
- **Pikon:** derrote Pikon no Story Mode 2.
- **Personagens e técnicas da saga GT:** termine a saga GT no modo Story.
- **Personagens e técnicas da saga Frieza:** termine a saga Frieza no modo Story.
- **Personagens e técnicas da saga Cell:** termine a saga Cell no modo Story.
- **Personagens e técnicas da saga Majin Buu:** termine a saga GT no modo Story.
- **Personagens e técnicas da saga Saiyan:** termine a saga Saiyan no modo Story.

DUEL MASTERS

Cheats: quer agilizar a sua vitória? Então use os códigos abaixo:
- **Cria um escudo para o player 1:** segure R3 e pressione ✖, ■, ▲.
- **Cria um escudo para o player 2:** segure R3 e pressione ✖, ●, ▲.
- **Destrói um dos escudos do player 1:** segure R3 e pressione ▲, ■, ✖.
- **Destrói um dos escudos do player 2:** segure R3 e pressione ▲, ●, ✖.
- **Mais cartas:** segure R3 e pressione L1, L1, L1.
- **Desabilitar vitória por falta de cartas:** segure R3 e pressione ■, ■, ■.
- **Vitória instantânea para o player 1:** segure R3 e pressione L1, R1, L1.
- **Vitória instantânea para o player 2:** segure R3 e pressione R1, L1, R1.
- **Habilitar todas as localidades:** segure R3 e pressione ●, ●, ●.

Personagens destraváveis: complete as exigências abaixo para habilitar novos personagens para jogar:
- **Caitlan:** termine a história de Rusty.
- **Chuck:** colete todas as cartas.
- **Earl:** termine a história de Trey.
- **Jalen:** termine com Rebecca.
- **Knight:** termine as histórias de todos os personagens.
- **Marcus:** termine com Flynn.
- **Monks:** derrote os Monks.
- **Sera:** termine com Lucy.
- **Shobu:** vença cem duelos no modo arcade.
- **Source:** vença 50 duelos no modo arcade.
- **Widow:** derrote Widow ao final do torneio.

FAMILY GUY

- **Todos os minigames:** termine o game para liberar todos os minigames para jogar quando quiser.

Arsenal de Stewie: junte a quantidade indicada de peças para conseguir mais armas para o baixinho invocado:
- **Ray Gun/Spread Shot Lvl 1:** junte 20 peças.
- **Plasma Ball Lvl 1/Spread Shot Lvl 2:** junte 100 peças.
- **Plasma Ball Lvl 2/Plasma Artillery Lvl 1:** junte 200 peças.
- **Hyper Plasma Ball Lvl 1/Plasma Artillery Lvl 2:** junte 300 peças.
- **Hyper Plasma Ball Lvl 2/Shock Wave Lvl 1:** junte 400 peças.
- **Rocket Launcher Lvl 1/Shock Wave Lvl 2:** junte 500 peças.
- **Rocket Launcher Lvl 2/ Heat Seekers:** junte 700 peças.

RESIDENT EVIL 4

Bottle Caps: normalmente próximo ao mercador, você encontra em todas as fases, depois da Castle, uma porta azul com armas douradas, onde pode jogar um minigame de tiro ao alvo que o presenteia com miniaturas dos personagens sempre que marcar 3.000 pontos ou mais. Ao conseguir uma fileira de seis bonecos, fale novamente com o mercador/atendente para ganhar dinheiro e alguns itens. Saiba abaixo como conseguir todas as miniaturas:
- **Ada Wong:** marque 4.000 pontos ou acerte todos os alvos no Game Type A.
- **Ashley Graham:** marque 3.000 pontos no Game Type A.
- **Bella Sisters:** marque 4.000 pontos ou acerte todos os alvos no Game Type B.
- **Don Diego:** marque 3.000 pontos no Game Type B.
- **Don Esteban:** marque 3.000 pontos no Game Type B.
- **Don Jose:** marque 3.000 pontos no Game Type B.
- **Don Manuel:** marque 3.000 pontos no Game Type B.
- **Don Pedro:** marque 4.000 pontos ou acerte todos os alvos no Game Type C.
- **Dr Salvador:** marque 3,000 pontos no Game Type B.
- **Isabel:** marque 3,000 pontos no Game Type D.
- **J.J.:** marque 4,000 pontos ou acerte todos os alvos (exceto Ashley) no Game Type D.
- **Leader Zealot:** marque 3,000 pontos no Game Type C.
- **Leon com pistola:** marque 3,000 pontos no Game Type A.
- **Leon com lança-mísseis:** marque 3,000 pontos no Game Type A.
- **Leon com shotgun:** marque 3,000 pontos no Game Type A.
- **Luis Sera:** marque 3,000 pontos no Game Type A.
- **Maria:** marque 3,000 pontos no Game Type D.
- **Merchant:** marque 3.000 pontos no Game Type C.
- **Soldado com dinamite, soldado com marreta e soldado com bastão:** marque 3.000 pontos no Game Type D.
- **Zealot com arco, Zealot com foice e Zealot com escudo:** marque 3.000 pontos no Game Type C.

- **Dificuldade Professional:** termine o game na dificuldade Normal.
- **Handcannon:** consiga cinco estrelas com cada um dos mercenários em todas as fases do modo "Mercenaries".

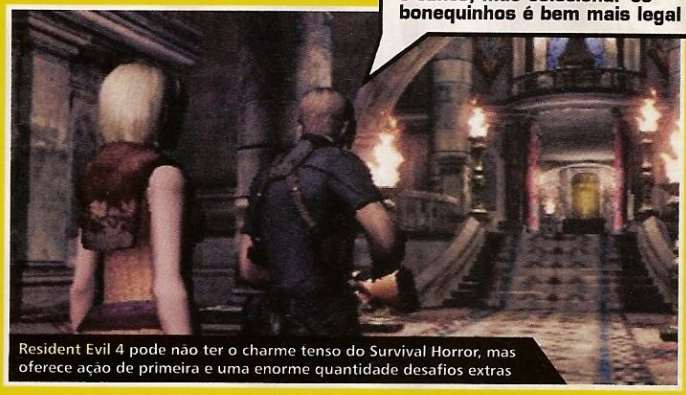
Mercenários: para habilitar todos os personagens do modo Mercenaries, faça como indicado abaixo:
- **Ada:** consiga quatro estrelas no cenário "Pueblo".
- **Albert Wesker:** consiga quatro estrelas no cenário "Waterworld".
- **Jack Krauser:** consiga quatro estrelas no cenário "Castle".
- **Hunk:** consiga quatro estrelas no cenário "Commando Base".

- **Novos modos:** termine o game para liberar os modos "Mercenaries" e "Separate Ways". No primeiro, você joga como vários personagens tentando eliminar o maior número de infectados; no segundo, você refaz a aventura, mas pelo caminho feito por Ada.
- **P.R.L 412:** para liberar a arma, termine o game na dificuldade Professional.

SLY 2: BAND OF THIEVES

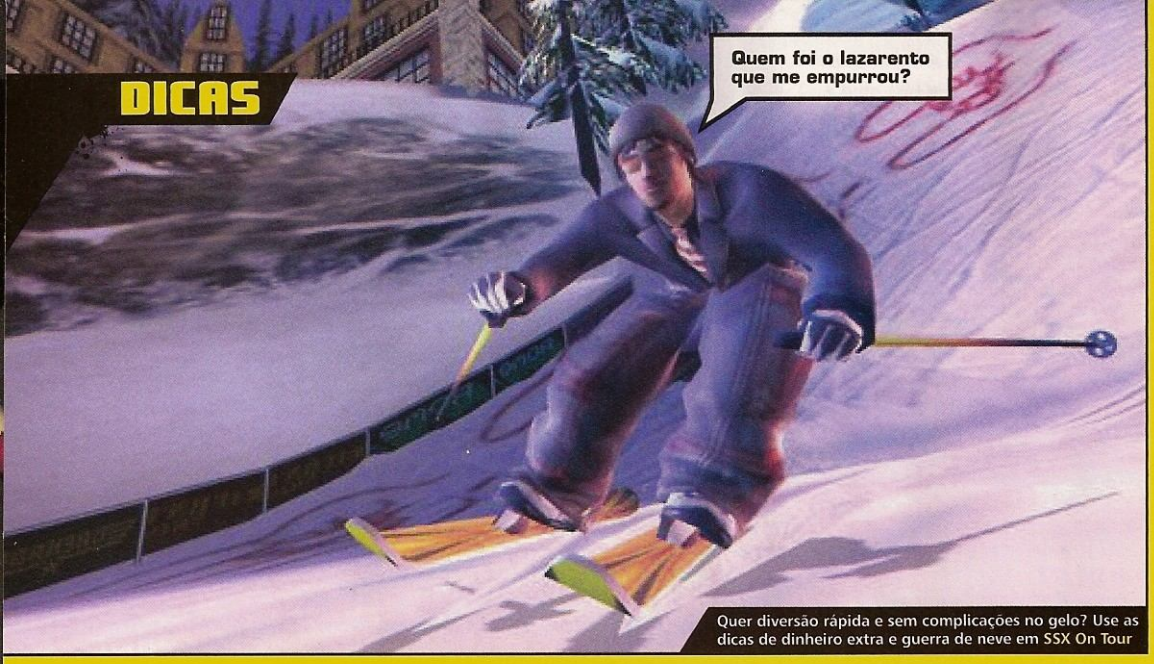
- **Acelerar o tempo:** pause o game e pressione ↓, ↓, ↑, ↓, →, ←.

Bugigangas extras: após pegar todas as garrafas de um episódio, siga para o cofre e entre com os códigos indicados abaixo:
- **1º Episódio:** no cofre da missão "Bug Dimitri's Office", entre com o código 231 para conseguir a "Knockout Dive".
- **2º Episódio:** no cofre da missão "Boardroom Brawl", entre com o código 857 para conseguir a "Insanity Strike".
- **3º Episódio:** no cofre da missão "Water Bug Run", entre com o código 386 para conseguir a "Voltage Attack".
- **4º Episódio:** no cofre da missão "Train Hack", dentro do prédio próximo aos dois últimos terminais, entre com o código 248 para conseguir a "Long Toss".
- **5º Episódio:** no cofre da missão "Stealing Voices", entre com o código 969 para ►



Resident Evil 4 pode não ter o charme tenso do Survival Horror, mas oferece ação de primeira e uma enorme quantidade desafios extras

Sly 2 é um dos melhores jogos de aventura do Play 2. Não deixe de jogar



Quer diversão rápida e sem complicações no gelo? Use as dicas de dinheiro extra e guerra de neve em SSX On Tour

conseguir a "Rage Bomb".
- **6º Episódio:** no cofre da missão "Cabin Crimes", entre com o código 129 para conseguir a "Music Box".
- **7º Episódio:** no cofre da missão "Laser Redirection", entre com o código 583 para conseguir a "Lightning Spin".
- **8º Episódio:** no cofre da missão "Murray/Sly Tag Team", entre com o código 725 para conseguir a "Shadow Power".

Animações secretas: após completar certas missões, selecione-as na tela de fases e pressione ■ quando a insígnia brilhar no canto esquerdo da animação que passa abaixo da porcentagem da fase. As fases e suas respectivas animações são:
- **1º Episódio:** Heist Cartoon
- **3º Episódio:** LaLa Movie
- **5º Episódio:** Comercial
- **7º Episódio:** Making off de Sly 2

- **Megapulo:** depois de conseguir 100% do game, pause e faça a sequência →, ←, →, ←, R1, ← para mandar a gravidade para o espaço e se divirta pulando pelas fases.

Pular fases: durante o game, pause e faça as sequências abaixo para ir à fase desejada:
- **Reiniciar episódio:** ←, R1, ↑, ↓, ↑, ←.
- **Fase Tutorial:** →, ←, ↑, ↑, ↑, R1.
- **1º Episódio:** ↓, R1, ←, →, R1, ↓.
- **2º Episódio:** R1, ←, →, R1, ←, ↓.
- **3º Episódio:** ↑, ←, →, ←, ↓, ↑.
- **4º Episódio:** ↑, →, →, ↑, ←, ←.
- **5º Episódio:** ←, R1, ↓, ↓, ↑, →.
- **6º Episódio:** ↓, ↑, R1, R1, ←, ↓.
- **7º Episódio:** ←, ←, ←, ↓, ↓, R1.
- **8º Episódio:** ↓, ↑, ←, ←, R1, →.

-**Tom Gadget:** para jogar como Tom, pause o game e pressione ←, ←, ↓, →, ←, →.

SSX ON TOUR

Cheats: no menu "Extras", entre em "Cheats" e coloque os passwords abaixo:
- **Dinheiro extra:** LOOTSNOOT
- **Guerra de neve:** LETSPARTY
- **Largar com turbo:** POWERPLAY
- **Manobras monstruosas:** JACKALOPESTYLE
- **Personagem Conrad (O MiniViking):** BIGPARTYTIME
- **Personagem Mitch Koobski (O Unicórnio):** MOREFUNTHANONE
- **Personagem Nigel (Metalero):** THREEISACROWD
- **Personagem Ski Patrol:** FOURSOME
- **Todas as pistas:** BACKSTAGEPASS
- **Todas as roupas:** FLYTHREADS
- **Todos os filmes:** THEBIGPICTURE
- **Todos os personagens:** ROADIEROUNDUP
- **Turbo infinito:** ZOOMJUICE

PLAYSTATION 3

AFRO SAMURAI

- **Dificuldade Hard e Treasure Gallery:** termine o game para habilitar a maior dificuldade e poder visualizar os tesouros.

THE LORD OF THE RINGS CONQUEST

- **Dificuldade Legendary:** termine a campanha na dificuldade Heroic.
- **Evil Campaign:** para jogar do lado de Sauron, termine a Good Campaign em qualquer dificuldade.
- **Golpes especiais:** execute os ataques abaixo para desferir os golpes especiais dos personagens:
Legolas: segure ■ por cinco segundos e pressione ✖ (sem soltar ■)
Aragorn: segure ✖ por cinco segundos e pressione ● (sem soltar ✖)
Eowyn: segure ■ por cinco segundos e pressione ✖ (sem soltar ■)
- **Regenerar energia "na faixa":** como Scout, Archer ou Warrior, volte ao posto de "Change Class", mude para Mage e recupere sua energia; volte à sua classe e retorne a batalha. Como Warrior, você pode mudar para Scout e realizar o mesmo procedimento.

LUMINES SUPERNOVA

- **Modo Very Difficult:** termine o modo Puzzle/Mission na dificuldade Difficult.
- **Skin de Little Big Planet:** complete o nível 1-3 no modo Challenge Advanced.

SKATE 2

- **Coroas (crowns):** para conseguir os dois títulos no game, faça como o indicado abaixo:
- **Legend:** alcance o status de Legend ao participar das disputas online.
- **King of the Mountain:** vença todos os Race Challenges no modo Career.

- **Habilite "Dem Bones":** para habilitar a "ossada de skatista", vença todos os desafios do Hall of Meat.
- **Habilitiar o 'etnies Skatepark':** vença todos os Street Contests em primeiro lugar.
- **Novos locais para Freeskate e Party Play:** sempre que encontrar um novo spot, vença o segundo requisito do lugar para habilitá-lo nos modos Freeplay e Party Play. Há 22 spots no game.

SONIC'S ULTIMATE GENESIS COLLECTION

Ainda mais games: complete os desafios abaixo para destravar outro clássicos:
- **Altered Beast (Versão Arcade):** alcance 100,000 pontos no game *Altered Beast Genesis Version*.
- **Alien Syndrome (Versão Arcade):** vença as fases 1 e 2 de *Alien Storm* perder nenhuma vida no processo.
- **Congo Bongo (Versão Arcade):** vença a fase 1 de *Street of Rage 3* usando os três personagens.
- **Fantasy Zone (Versão Arcade):** faça 80,000 pontos em Flicky.
- **Golden Axe Warrior:** use três vezes a magia em *Golden Axe 3*.
- **Phantasy Star:** termine o Act 1 de *Sonic The Hedgehog 2* jogando em dupla.
- **Shinobi (Versão Arcade):** termine o Stage 1 de *Shinobi 3: The Return of the Ninja Master* sem morrer nenhuma vez.
- **Space Harrier (Versão Arcade):** faça 1,500,000 pontos no Stage 1 de *Super Thunder Blade*.
- **Zaxxon (Versão Arcade):** pegue cinco Coins em *Decapattack*.

SONIC UNLEASHED

- **Eggmanland Hub World:** termine o game uma vez e habilite a fase de Eggman.

X-BLADES

- **Nova roupa:** na fase "The Great Rift", há uma sala circular com plataformas flutuantes; suba na plataforma mais alta e pegue a nova roupa na plataforma central.

PSP

CASTLEVANIA CHRONICLES

- **Artes conceituais:** vença os estágios do modo Arrange, entre em "Option" e consulte o menu "Special Option" para ver as artes conceituais dos cenários.
- **Modo Time Attack:** complete o modo "Arrange" para habilitar o Time Attack.
- **Opções extra:** para habilitar um novo menu de opções, na tela título, pressione ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ●, ✖ e START.
- **Seleção de música:** segure L e R enquanto seleciona os modos "Original" ou "Arrange" para selecionar a música.

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

Bônus das equipes: formar equipes com certos personagens garante alguns bônus nos combates, como indicado abaixo:
- **Agents of S.H.I.E.L.D. (+5 de resistência a tudo):** Captain America, Wolverine, Black Widow, Nick Fury e Spider-Woman.
- **Agile Warriors (-10% no gasto de poder):** Spider-Man, Elektra, Black Panther, Ronin, Deadpool e Daredevil.
- **Air Force (+15% de energia máxima):** Storm, Thor, Human Torch e Ms. Marvel.
- **Alternate Identities (+5% de danos críticos):** Ghost Rider (Western), Iron Man (War Machine), Ms. Marvel (Ventura),

Jogar Golden Axe II e outros clássicos da geração Mega Drive em alta resolução. O que mais alguém pode querer da vida?

Os jogos atuais estão ficando tão fáceis que nem é preciso tantas trapaças para vencer. Porém, sempre é bom abusar...

Forme grupos de personagens com certas características e ganhe bônus

Ronin, Spider Woman (Secret Wars) e Thor (Beta Ray Bill).
- **Assassins (os inimigos derrubam +60% de SHIELD credit):** Black Widow, Wolverine, Ronin, Blade e Deadpool.
- **Avengers (+5% de ataque):** Captain America, Thor, Iron Man, Spider-Man e Ms. Marvel.
- **Bad to the Bone (recupera +5% de energia a cada ataque feito):** Blade, Ghost Rider, Luke Cage e Wolverine.
- **Bruisers (+15% de ataque):** Thing, Captain America, Luke Cage e Ms. Marvel.
- **Classic Avengers (+15% de energia máxima):** Captain America, Black Panther, Thor, e Iron Man.
- **Dark Past (+5% de exp):** Blade, Elektra, Ghost Rider e Spider-Woman.
- **Defenders (+5% de energia a cada ataque feito):** Doctor Strange, Iceman, Luck Cage e Silver Surfer.
- **Double Date (+5% de regeneração):** Black Panther, Mr. Fantastic, Storm e Invisble Woman.
- **Fantastic Four (recupera 20 de saúde por inimigo derrotado):** Mr. Fantastic, Invisible Woman, Human Torch e Thing.
- **Femme Fatale (+5% de ataque):** Ms. Marvel, Black Widow, Storm, Invisible Woman, Elektra e Spider-Woman.
- **Flashback (+15% de energia máxima):** Captain America (WW2), Daredevil, Ghost Rider, Iceman, Iron Man, Ms. Marvel e Wolverine.
- **Martial Artists (+15% de ataque):** Black Panther, Captain America, Daredevil, Nick Fury e Ronin.
- **Marvel Knights (+6% de vigor, ataque e focus):** Black Panther, Daredevil, Doctor Strange, Luke Cage e Spider-Man.
- **Marvel Royalty (os inimigos derrubam +60% de SHIELD credit):** Black Panther, Doctor Strange, Storm e Thor.
- **Natural Forces (+5% de energia a cada ataque feito):** Thor, Storm, Human Torch e Ice Man.
- **Natural Leaders (+5% de exp):** Captain America, Storm, Mr. Fantastic e Fury.
- **New Avengers (+5% de resistência à tudo):** Captain America, Iron Man, Luke Cage, Wolverine, Spider-Woman e Spider-Man.
- **New Fantastic Four (+15% de energia máxima):** Spider-Man, Ghost Rider, Luke Cage Wolverine.
- **Power Platoon (Recupera 20 de saúde por inimigo derrotado):** Silver Surfer, Iron Man, Ms. Marvel e Thor.
- **Raven Ultimates (+6% de vigor, ataque e focus):** Deadpool, Iceman, Invisible Woman, Silver Surfer e Thing.
- **Scorchers (-10% no gasto de energia):** Ghost Rider, Human Torch, Storm e Thor.
- **Super Natural (+5% de regeneração de saúde):** Blade, Thor, Ghost Rider e Doctor Strange.
- **Think Tanks (+15% de energia máxima):** Doctor Strange, Mr. Fantastic, Iron Man e Spider-Man.
- **Weapon Specialists (+5% de danos críticos):** Captain America, Nick Fury, Black Widow, Deadpool e Elektra.

Cheats: entre com os códigos abaixo nos menus indicados:
- **100,000 Shield Credits:** no menu de equipes, aperte ↑, ↑, ↑, ←, →, ←, START.
- **Invencibilidade:** durante o jogo, faça a sequência ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ←, ↓, →.
- **Personagens com nível 99:** no menu de personagens, pressione ↑, ←, ↑, ←, ↓, →, ↓, →, START.
- **Recuperar tudo:** durante o jogo, pressione ←, →, →, ←, ↑, ↓, ↓, ↑.
- **Supervelocidade:** durante o jogo, pressione ↑, ←, ↑, →, ↓, →.
- **Todas as animações:** no menu de review, pressione ↑, ←, ←, ↑, →, →, ↑.
- **Todas as artes conceituais:** no menu de review, pressione ↓, ↓, ↓, →, →, ←, ↓.
- **Todas as missões:** em Comic Book Mission, aperte ↑, →, ←, ↓, ↑, →, ←, ↓.
- **Todas as skins:** no menu de equipes, pressione ↑, ↓, ←, →, ←, →.
- **Todos os personagens:** no menu inicial ou no de escolha de personagens, pressione ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, ←, START.
- **Todos os poderes:** no menu inicial ou no de escolha de personagens, pressione ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, START.
- **Todos os quadrinhos:** no menu de review, pressione ←, →, →, ←, ↑, ↑, →.
- **Todos os uniformes:** no menu inicial ou no de escolha de personagens, pressione ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←→, ↑, ↓, START.
- **Todos os wallpapers:** no menu de review, pressione ↑, ↓, →, ←, ↑, ↑, ↓.
- **Toque da morte (um golpe mata):** durante o jogo, pressione ←, →, ↓, ↓, →, ←.

Novos modos de jogo: ao terminar o game na dificuldade Normal, três novos modos de jogo são liberados:
- **Harcore Heroes:** os heróis não podem ser revividos, mas a experiência dos personagens é importada do último save.
- **Hardcore Squad:** parecido com o modo "Hardcore Heroes", mas o time inicial não poderá ser mudado durante todo o game.
- **Uber Hero:** jogue somente com um herói e com todos os atributos no máximo.

Novos uniformes:
- **2º uniforme:** derrote 30 inimigos com o personagem desejado.
- **3º uniforme:** derrote 175 inimigos com o personagem desejado.
- **4º uniforme:** termine a Comic Mission do personagem desejado.

Personagens desbloqueáveis: complete os requisitos abaixo para habilitar novos heróis:
- **Black Panther:** pegue os bonecos de Black Panther espalhados pelo game.
- **Black Widow:** termine a aventura no nível de dificuldade Normal.
- **Blade:** vença o minigame dos guindastes em Muder World.
- **Daredevil:** pegue os bonecos de Daredevil espalhados pelo game.
- **Dr. Strange:** resgate-o das mãos do vilão Mandarin durante o Act 1.
- **Ghost Rider:** resgate-o das garras do demônio Mephisto durante o Act 2.
- **Hawkeye:** registre o seu perfil de usuário na opção "Play Online".
- **Nick Fury:** termine o game em qualquer nível de dificuldade e habilite o coronel Fury.
- **Silver Surfer:** vença todas as Comic Mission no simulador.

RAYMAN

Cheats: insira os códigos abaixo no menu de "Cheats". Nota: estes códigos só funcionam para a versão americana do game.
- **99 vidas:** XNB9FM!Z2?
- **Acesso ao Skops:** ?2MC9J!GTB
- **Acesso ao Space Mama:** T64H5M!?BB
- **Cavernas completadas:** SM!KV7WSXD
- **Imagens completadas:** SX2!ZP58MD
- **Montanhas completadas:** J5K!ZZC8MD
- **Músicas completadas:** J5VLFP58VB
- **Todos os Electoons:** 492kv3w9xd

- **Mais Continues:** quando morrer e estiver com menos de dois continues, pressione START para continuar o game e então pressione ↑, ↓, →, ← para ganhar dez continues.

RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE

- **Minigame Secreto:** termine com o game com pelo menos 90% dos Lumz para habilitar o minigame secreto.

STAR OCEAN SECOND EVOLUTION

- **Dificuldade Galaxy e Universe:** termine o game e destrua dois mil monstros pelo caminho para habilitar as dificuldades Galaxy e Universe (a mais difícil de todas).

- **Dungeon secreta:** após enfrentar Gabriel, use o próximo save point (que vai ficar azul). Volte para a arena em Fun City e fale com o velho ao norte dela; aceite que o velho recupere suas memórias e você vai voltar à Arlia, em Expel. Saia e vá ao ponto na ilha desértica a sudoeste do mapa: Maze of Tribulations, a nova dungeon.

- **Gabriel sem limitadores:** assista à Private Action em Kurik onde uma mulher chamada Philia avisa aos habitantes para abandonarem a cidade (evacuate the city). Vá ao último save point em Phynal, siga para Centropolis para assistir a outra Private Action e fale com Philia no saguão do prédio principal. Gabriel agora estará muito mais poderoso do que sua forma original e é altamente recomendado que você deixe os seus personagens, pelo menos, acima do nível 120 antes de enfrentá-lo novamente (a não ser que queira apanhar para valer).

- **Vozes dos personagens:** termine o game para habilitar o teste de voz de todos os personagens em seu grupo. Ao terminar novamente com novos personagens, as vozes destes também serão habilitadas.

Star Ocean Second Evolution é um excelente RPG para jogar no busão... Desde que você não fique fulo e jogue seu PSP pela janela quando apanhar de Gabriel

TROFÉUS

Por **Humberto Martinez**

No menu principal do PlayStation 3 há o canal Trophy Collection, uma galeria com todos os troféus adquiridos nos jogos. Os troféus são contabilizados no perfil do jogador e servem para fazê-lo subir de level e ganhar status na comunidade online

Bronze – Fáceis e abundantes. Se espirrar no jogo é capaz de ganhar um

Prata – Nada fáceis ou impossíveis. Os troféus de prata oferecem bom desafio

Ouro – Prêmio para desafios mais difíceis, como terminar no Hard e afins

Platina – Premiação dada por coletar todos os troféus de um jogo

VITÓRIA DOS BRAVOS

Porque só os bravos vencem os desafios mais abissais e voltam vivos para mostrar os seus troféus

Um dos "males" que os jogadores mais exigentes e sedentos por desafios enfrentam atualmente é a queda do nível de dificuldade dos jogos. É impossível morrer em *Prince of Persia*. Em *Dead Space*, uma linha no chão traça o caminho certo do começo ao fim da aventura. Com o rumo que as coisas levam, o seu cérebro pode tornar-se obsoleto.

Porém, nem tudo caminha para o domínio dos jogadores "café com leite". Os troféus estão cada vez mais empolgantes e são símbolos do que há de mais desafiante nos jogos de Play 3. A seguir, assimile as nossas dicas para ganhar uma porrada de troféus dignos.

MORTAL KOMBAT VS. DC UNIVERSE

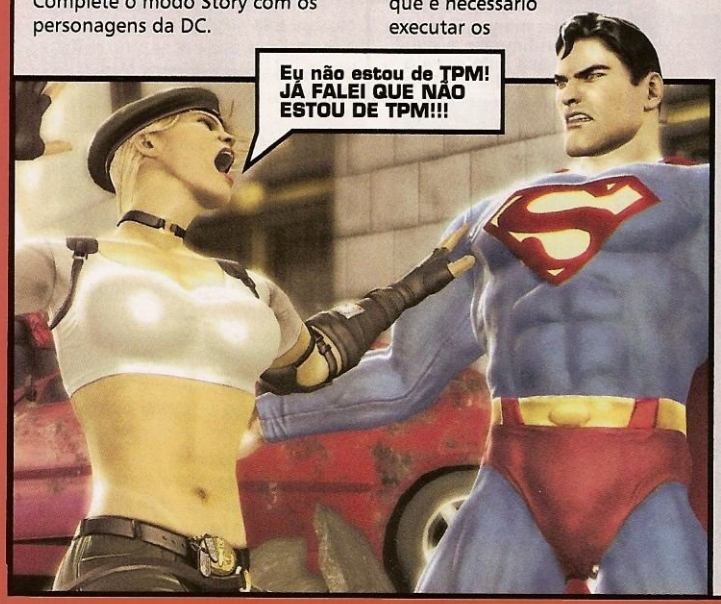
1. WORLDS REMADE
Complete o modo Story com os lutadores de Mortal Kombat.

2. UNIVERSE REBORN
Complete o modo Story com os personagens da DC.

3. THE COMPETITOR
Jogue 200 lutas no Versus (valem tanto as batalhas online quanto as locais). Ligue o segundo controle, ajuste a energia do oponente para o mínimo e detone-o com um golpe.

4. COMBO CHAMPION
Execute um combo com 10 hits no modo Arcade. Aqui não há segredo além de praticar bastante.

5. TARKATAN CHAMPION
Complete o Kombo Challenge de Baraka. Este modo é um treino em que é necessário executar os



combos indicados na tela. O timing dos movimentos deve ser perfeito e o segredo do sucesso e insistir muito.

6. THE CAPED CRUSADER
7. CAT BURGLAR
8. THE ASSASSIN
9. FASTEST MAN ALIVE
10. GREEN LANTERN'S LIGHT!
11. BRING IT ON!
12. CLOWN PRINCE OF CRIME
13. THE MERCENARY
14. OUTWORLD'S PRINCESS
15. EVIL GENIUS
16. SHAOLIN MONK
17. THE THUNDER GOD
18. GET OVER HERE!
19. MASTER OF SOULS
20. SHAZAM!
21. SPECIAL FORCES
22. GRAND MASTER
23. THE MAN OF STEEL
24. PRINCESS DIANA
25. OMEGA EFFECT
26. EMPEROR OF OUTWORLD
Complete o Kombo Challenge de cada um dos lutadores para ganhar essa porrada de troféus.

27. MORTAL KOMBAT CHAMPION
Termine o modo Arcade com um lutador da série Mortal Kombat.

28. SUPER HERO
Termine o modo Arcade com um personagem do DC Universe.

29. THE PUGILIST
Execute um Klose Kombat. Agarre o oponente com ▲ + ● ou R1 e aperte o botão indicado – no tempo certo – para surrar o adversário.

30. FREE FALLIN'
Realize uma Free-Fall Transation. Para isso, troque de lugar com o

Ok! Você não pode espalhar os intestinos do Flash pelo chão, mas ainda pode descolar troféus. Isso deve valer algo, certo?

oponente durante o Free Fall Kombat (aqueles momentos nos quais os lutadores caem lutando de um nível para outro do cenário). Quando você ficar por baixo, aperte o botão indicado e continue até derrubá-lo.

31. HUMILIATION
Obtenha uma Flawless Victory em uma luta online, ou seja, vença sem perder energia. Combine com um amigo que também esteja em busca de troféus.

32. LESS TALK, MORE FIGHT
No modo online, entre na Chat Room, desafie um mané qualquer e vença.

33. DC ARCADE CHAMPION
Termine o modo Arcade com todos os personagens DC.

34. MK ARCADE CHAMPION
Termine o modo Arcade com todos os lutadores de Mortal Kombat.

35. RELENTLESS!
Jogue cem lutas no Chat Lobby. Não é necessário vencê-las, por isso, é encarar quem vier como se não houvesse amanhã.

36. ULTIMATE EVIL
Complete o modo Story com todos os lutadores do jogo.

37. ARCADE MASTER
Termine o modo Arcade na dificuldade máxima sem usar nenhum Continue. Isso vai ser fácil DEPOIS que você completar os Kombo Challenges e transcender para uma forma superior de jogador.

38. SUPREME CHAMPION
Complete todos os Kombo Challenges. Sério, isso vai consumir sua alma. Aconselhamos, como amigos, a pensar bem antes de encarar essa loucura.

39. SUPER MOVES MASTER
Execute todos os Super Moves e Pro Moves. Cada lutador tem entre 4 e 12 Super Moves (ataques especiais). Os comandos para realizar cada um estão na lista de movimentos do próprio jogo. Já os Pro Moves consistem em emendar um golpe especial em outro. Cada lutador possui de um a quatro Pro Moves. Por exemplo, você pode aplicar o golpe Chop Chop Blades de Baraka e, enquanto a animação do golpe rola, executar o Scrape Kick para criar um Pro Move.

40. PLATINUM TROPHY
Conquiste todos os troféus (tenso!).

41. HEROIC BRUTALITY!
Execute um Heroic Brutality, a finalização dos personagens da DC. Veja os comandos no quadro Heroic Brutality.

42. FATALITY
Execute um Fatality. Confira a lista completa no quadro Fatality.

43. THE FINISHER
Faça todos os Fatallities e Heroic Brutalities. A maneira mais fácil é jogar sozinho com o segundo controle ligado.

HEROIC BRUTALITY

Estas finalizações só podem ser executadas pelos heróis e vilões da DC Universe. Fique atento às informações entre parênteses para saber a qual distância você de ficar do inimigo para executar os comandos indicados.

SUPERMAN
1. ↓, ↓, →, →, ■ (P)
2. →, →, ↓, ←, ● (P)

BATMAN
1. ↓, ←, →, →, ● (M)
2. ↓, ↓, ↓, ↑, ✖ (M)

WONDER WOMAN
1. ↑, ←, ↓, →, ■ (M)
2. →, ←, ←, →, ● (M)

FLASH
1. ←, ←, →, →, ● (M)
2. ↓, →, ↓, ←, ↓, →, ✖ (P)

GREEN LANTERN
1. →, ←, ↓, →, ✖ (M)
2. ←, →, ↓, ↓, ● (M)

CAPTAIN MARVEL
1. ↓, →, ←, →, ■ (P)
2. ↓, ←, ↓, →, ▲ (S)

THE JOKER
1. →, ←, →, ■ (P)
2. ←, ↓, ←, →, ▲ (P)

LEX LUTHOR
1. ↓, →, ↓, ←, ▲ (P)
2. ↑, ↑, ↑, ■ (S)

CATWOMAN
1. ↓, ←, ↓, →, ▲ (M)
2. →, ←, → ←, ● (M)

DEATHSTROKE
1. →, →, ↓, →, ▲ (P)
2. →, ↓, ←, →, ✖ (P)

FATALITY

Os famosos Fatalities são exclusividade dos personagens de Mortal Kombat. Fique atento às informações entre parênteses para saber a qual distância ficar do inimigo para deve executar os comandos.

SCORPION
1. ↓, ↓, ↓, ● (M)
2. →, →, ←, ↓, ✖ (S)

SUB-ZERO
1. ←, ←, ↓, ←, ● (P)
2. ←, →, ↓, →, ▲ (P)

SONYA
1. ↓, ↓, ←, →, ■ (M)
2. ↓, ←, →, →, ● (S)

SHANG TSUNG
1. ←, ↓, →, ✖ (P)
2. ↓, ↓, →, →, ▲ (P)

KITANA
1. ←, ←, →, ■ (M)
2. →, ↓, ↓, ←, ✖ (P)

RAIDEN
1. ↓, →, ↓, ↑, ▲ (S)
2. ←, →, →, ↓, ● (S)

JAX
1. ←, →, →, ←, ▲ (P)
2. →, →, ←, ←, ✖ (P)

LIU KANG
1. →, ←, ↓, ↓, ✖ (M)
2. ↓, ↓, →, ↓, ● (S)

KANO
1. ←, ↓, ←, →, ■ (S)
2. ↓, ↓, →, ←, ● (P)

BARAKA
1. ←, →, ↓, →, ■ (P)
2. →, →, ↓, ↓, ✖ (P)

RANKING TROFÉUS PSN

1°. Dropeti (Lv. 13, 1.085 troféus)
2°. ReVoLTS_BR (Lv12, 876 troféus)
3°. Beto3D (Lv11, 667 troféus)
4°. Ferran03 (Lv7, 342 troféus)
5°. Lon3000 (Lv 6, 231 troféus)
6°. Biskoito (Lv6, 204 troféus)
7°. Neo110011 (Lv4, 127 troféus)
8°. Gus_Pe (Lv4, 97 troféus)
9°. Siqueira (Lv4, 90 troféus)
10°. MarcelaoBR (Lv4, 80 troféus)

GALERIA DA (EX) FAMA

Campeão da redação na edição passada, o nosso repórter Carlos Sá ocupava o primeiro lugar com seus 635 troféus e era todo orgulho. Porém estava na cara de que os nossos leitores não deixariam barato, ainda mais depois que oferecemos uma assinatura da D&T para o leitor que enviasse o perfil com a maior pontuação. Quem tomou o cinturão de campeão foi Dropeti, de São Paulo, com os seus 1.085 troféus (16 de platina). Dropeti, entre em contato com a redação para requerer seu prêmio.

Se você acha que pode bater o recorde, mande um e-mail para playstation@europanet.com.br com a sua pontuação e perfil. O número 1 da próxima edição vai ganhar uma cópia de *Street Fighter IV*, e o lanterninha, bem, este vai ganhar um jogo de PSOne bem ruizinho, a nossa escolha. ^ ^

Todas as pontuações foram apuradas no dia 24 de fevereiro.

LEGENDA

(P) - Perto do adversário
(M) - A meia distância
(S) - A um passo do oponente

TROFÉUS

SKATE 2

1

2

1. ON TOP OF THE WORLD
Execute um handplant no ponto mais alto da cidade. Suba até o topo de Cougar Mountain e faça a manobra handplant em uma das rampas que encontrar por lá.

2. SKATER EVOLVED
Desça do skate no modo Carreira.

Rumo à tragédia certa. Isso é arte!

3. I LIKE TO MOVE IT
Mova um objeto no modo Carreira. Siga as instruções no início do jogo.

4. THAT'S THE WAY
Vença todos os desafios de Danny Way, o câmera que o acompanha. Para encontrar as missões, entre no mapa e selecione os filtros para exibir apenas os bônus; cumpra os marcados com as letras DW.

3

4

5

6

7

8

5. GVR CHAMP
Vença todas as Street Race para liberar o torneio GVR. Participe e vença para faturar o troféu. Use o mapa para saber quais provas você deve vencer para desbloquear o GVR Contest.

6. BIG AIR CHAMP
Mesmo sistema do anterior, mas agora será preciso vencer as provas de Tranny e desbloquear o San Van-a-Slamma. Vença a competição.

7. STILL ALIVE
Vença as corridas do King of the Hill.

9

10

11

12

13

14

8. RACE HERO
Vença toda as corridas no Carreira.

9. WHERE'S MY TV SHOW?
Vença os desafios de Rob Dyrdeck.

10. MEET SLAPPY
Encontre-se com Slappy. Basta prosseguir no modo Carreira.

11. NEW SAN VAN HERO
Procure uma área onde a prática de skate seja proibida e que seja protegida por barreiras (como o Business District, por exemplo) e ligue para Mike para ele remover as barreiras. Deixe que os guardas prendam o seu skatista e recoloquem as barreiras. Chame Mike novamente e repita o processo dez vezes.

12. PULL THE PLUG
Esvazie todas as piscinas e fontes do modo Carreira. Para isso, antes você precisa vencer o primeiro desafio da Trasher e conhecer Sammy. A garota esvazia piscinas e fontes sempre que você encontrar e cobra barato pelo trabalho. Para chamá-la, basta apertar L2, ▲ e escolher o serviço de drenagem.

13. REAL ESTATE MOGUL
Algumas áreas podem ser compradas no modo Carreira, desde que você acumule dinheiro suficiente nos Challenges. Não é obrigatório transformá-las em Skate Parks para ganhar o troféu, basta comprar todas.

14. FULLY SPONSORED
Complete todos os desafios para conseguir todos os patrocínios do modo Carreira.

15. THE ARCHITECT
Crie uma pista e faça o upload dela para a PlayStation Network.

16. THE CRITIC
Dê notas para dez vídeos ou fotos na comunidade de Skate 2.

17. PWN SOME N00BS
Vença pelo menos uma partida ranqueada online.

18. AMATEUR SKATER
Conquiste o Amateur Rank Online. Basta ganhar uma medalha de bronze, aquela babinha que você ganha com 100 XP em partidas ranqueadas online.

19. GRAPHICALLY EXTREME
Customize o visual do skatista. Crie um desenho no site de Skate 2 e cole-o na roupa do personagem.

20

20. DETHROWNED
Faça o download de um Spot criado por outro jogador e quebre seu recorde.

18

19

21. SKATER'S CHOICE
Ganhe o prêmio Skater's Choice em uma partida ranqueada online.

22. JUGGLING CHAINSAWS
Pegue carona na traseira de um veículo, espere ele ganhar bastante velocidade e, assim que avistar outro carro vindo na direção contrária, solte sua carona e deixe o carro atropelá-lo com tudo.

23. SKITCHED UP
Acumule um quilômetro de metragem em caronas.

24. MAKE IT BIG!
Use os serviços de Big Black dez vezes no modo Carreira. Você vai conhecer Big Black durante uma das missões da Skateboard Mag e depois poderá ligar para ele sempre que quiser. A especialidade do sujeito é "limpar" as áreas protegidas por seguranças. O preço não é nada camarada: $5 mil.

25. RUNNING MAN
Escape de uma perseguição a pé no modo Carreira. O esquema é simples: atropele um guarda, desça do skate e corra como se não houvesse amanhã. Aproveite que você tem a vantagem de poder pular obstáculos e eles não.

26. DIY
Acumule 30 minutos de interação com objetos. Você não precisa ficar arrastando objetos por 30 minutos sem parar, basta acumular este tempo.

15

16

17

27. GOOD SAMARITAN
Derrube um guarda que esteja perseguindo outro skatista no modo Carreira. Vá para o Plaza Du Mungo e fique de olho nos outros skatistas; assim que a polícia correr atrás de um deles, passe o rodo.

28. NEED FOR SPEED
No modo Carreira, alcance a velocidade máxima e a mantenha durante cinco segundos. O método mais fácil é ir até Cougar Mountain para descer uma ladeira monstro a toda velocidade.

29. SANDBAG
Quebre 15 ossos (ou mais) do seu corpo em um único acidente no modo Carreira. O melhor modo de potencializar a destruição contra o seu próprio corpo é ir até GED High School, sair da escola e seguir na direção da ladeira; porém, em vez de ir pela rua, passe pelo vão entre a escada e a grade protetora para se esborrachar com gosto no asfalto. Faça algo parecido na vida real e não vai sobreviver para jogar *Skate 3*.

21

22

23

24

25

26

29

27

28

30. GENDER BENGER
Mude o sexo do seu skatista. Após criar o seu personagem, volte ao modo de customização e troque o sexo do personagem. Ninguém vai te julgar por isso.

30

31

Se você tem a coordenação motora de um melão e não consegue andar de skate na vida real, eis a chance de ganhar...

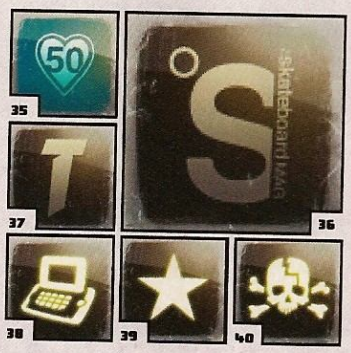
31. GRASSHOPPER
Durante as suas andanças pelo modo Carreira, salte por cima de um gramado qualquer. As únicas exigências são: o salto deve alcançar dez metros de distância e o pouso deve ser perfeito.

32 33 34

32. STAIRMASTER
Salte do topo de uma escadaria no modo Carreira. A distância total deve ser de, pelo menos, 13 metros e você deve pousar sem cair do skate.

33. UNINSURABLE
Acumule 100 fraturas em acidentes no modo Carreira. A queda na entrada da GED Highschool (ver troféu 29) é o melhor atalho para conseguir os traumas necessários e com a maior dor possível.

34. PLAYING NICE TOGETHER
Crie um skatista no modo Carreira, vá ao Freeskate Online e use a sua criação para vencer uma partida.


35 36 37 38 39 40

35. COOPERATION IS KEY
Crie um skatista e complete 50 atividades online no Freeskate.

36. SBM COVER
Seja a capa da revista The Skateboard Mag. Cumpra as missões de Slappy's Skatepark para ganhar acesso às missões Skateboard Mag; vença todas elas para ser o astro da capa da revista.

37. TRASHER COVER
Apareça na capa da revista Trasher. Para isso, vença todas as Trasher Missions, disponíveis após concluir as Skateboard Mag Missions.

38. HOW YOU LIKE THEM APPLES?
Obtenha os telefones de todos os Pros, os skatistas profissionais. Vá para o bônus do jogo e vença Mingo no desafio "Alphabet Yard", depois ligue para cada um dos Pros e vença nos Throwdown Challenge.

39. ANYONE ELSE?
Derrote todos os Pros nos desafios Throwdown. Para facilitar, ligue para um dos Pros, escolha o Throwdown Challenge e o estágio "Lighthouse Park". Quando a partida começar, espere o adversário cair ou errar uma manobra. Nessa hora, execute as manobras Double Flips, Triple Flips ou 540. Um bug impede a I.A. de copiar esses movimentos nessa área e você vai vencer na maior.

40. SPARE PARTS
Complete todos os objetivos do Hall of Meat, modo no qual o objetivo é provocar acidentes espetaculares. Vale cair de grandes alturas, bater em objetos duros, atropelar pessoas e qualquer outro meio sádico de infringir dor ao seu pobre skatista. Quanto pior o acidente, mais pontos você ganha. Para realizar um tombo no Hall of Meat, aperte L2 + R2 e as duas alavancas analógicas ao mesmo tempo.

41. URBAN LEGEND TOO
Domine todos os Spots da cidade. Spots são os locais preferidos pelos skatistas de San Valerona. Cada um deles possui uma pontuação obtida por um concorrente no local e que deve ser batida de uma única vez, com as melhores manobras que você conseguir realizar.

42. ACTIVE SKATER
Complete com sucesso todas as atividades do Freeskate Online com o skatista que você criou.

43. TASTE THE MONGO
Mude sua posição para Goofy e aperte o botão ✖ para dar impulso com o pé da frente. Faça isso cinco mil vezes para conseguir o troféu.

44. ONLINE PRO
Conquiste o status Pro Rank Online. Os requisitos são três medalhas de bronze (100 XP) e uma de prata (500 XP) em partidas ranqueadas.

45. PERFECCIONIST
Complete todos os objetivos do modo Carreira.

41 42 43 46 47

45

Para completar, compre a Monster Clubhouse e vença os dois desafios que vem com ela.

44

46. ONLINE LEGEND
Atinja o status Legend Rank Online. Para se tornar um skatista lendário, você vai precisar de seis medalhas de bronze (100 XP cada), seis medalhas de prata (500 XP cada) e três medalhas de ouro (1000 XP) em partidas ranqueadas online.

47. PLATINUM TROPHY
Conquiste todos os troféus.

Aprenda a ganhar mais 114 troféus com um pé nas costas!

A comunidade dos jogadores de Play 3 é um mundo cão onde não há piedade. Quem vai respeitá-lo se você pintar com um perfil mirradinho, com um punhado de troféus de bronze? Ninguém. Nada tema. Vamos continuar com o plano iniciado na edição passada da D&T e caçar os troféus mais simples e rápidos para dar uma encorpada no seu perfil.

DEAD SPACE

49 Troféus / 8 horas

É fácil terminar *Dead Space* em oito horas no nível Normal. A maior parte dos troféus é dada por completar fases, matar 30 inimigos com cada arma disponível, desmembrar mil monstros, coletar armas e logs, destruir inimigos obrigatórios, armazenar itens no cofre, ter bom desempenho nos dois minigames, pular cem vezes em área sem gravidade... Enfim, são desafios que você pode cumprir jogando apenas uma vez.

FLOWER

14 Troféus / 1 hora

Se o clima tenso de *Dead Space* deixou seus nervos tensos ao ponto de dar câibras nas orelhas, relaxe nos campos verdes de *Flower* e ganhe troféus fáceis. Confira as dicas na página 100.

PRINCE OF PERSIA

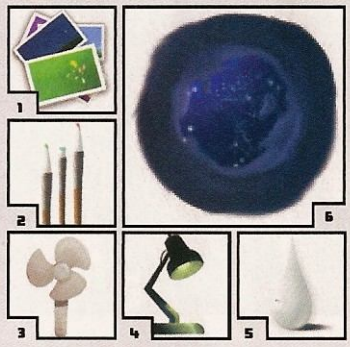
51 Troféus / 12 horas

Os troféus aqui são moleza. Dez deles são ganhos ao coletar as sementes de luz (1.001 no total); outros são prêmios por obrigações, como vencer chefes, adquirir habilidades e falar diversas vezes com Elika. Há troféus fáceis que envolvem o uso de técnicas, como defender 50 ataques, rebater 20 ataques, executar um combo com 14 hits e pular 500 vezes usando a ajuda de Elika. As mais complicadas são fazer travessias de cenário em pouco tempo (de Fertile Ground, em Royal Gardens, à Coronation Hall em quatro minutos; e de Fertile Ground, em Tower of Ahriman, até City of Light em sete minutos); e cumprir condições especiais nas lutas contra chefes (esquive 20 vezes dos ataques de Warrior em uma só batalha) defenda e anule cinco ataques de Hunter; vença Alchemist sem usar ataques acrobáticos; e não agarre Concunbine. Para finalizar, termine o game em menos de 12 horas, use a ajuda de Elika menos de cem vezes e execute todos os combos possíveis.

"Ninguém valoriza o meu trabalho. Queria ver esses tais de gordinhos casuais correndo pelas paredes como eu"

TROFÉUS

FLOWER



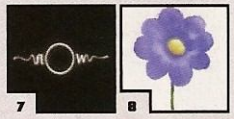
1. MEMORIES
Durante a partida, largue o controle e deixe a pétala parada por alguns instantes. Mantenha a situação por três minutos.

2. PALETTE
Na terceira área da segunda fase (flor vermelha), floresça todas as plantas para abrir três rochas. Passe no centro de cada uma das rochas para ganhar cores diferentes e pintar o gramado. Pinte o cenário com três cores.

3. WIND
Na terceira fase (flor cor de rosa), acione os moinhos e pegue carona nas correntes de vento sete vezes. Basta entrar na frente das hélices e seguir a corrente de ar.

4. ILLUMINATION
Na quarta fase (flor azul), investigue a última área para encontrar dois pequenos lagos. Quando sua pétala estiver brilhando, passe sobre o lago escuro para iluminá-lo.

5. PURE
Finalize a quinta fase (flor roxa) sem encostar nos metais eletrificados. Seja cauteloso nas áreas iniciais e pegue as flores cor-de-rosa na fenda para ganhar velocidade e não ser pego pelos metais que caem.



6. STARS
Habilite a fase especial com os créditos da equipe de produção e desabroche todas as flores.

7. FLOW
Na terceira fase (flor cor-de-rosa), ao entrar nos túneis dentro das cavernas, siga sempre pela direita para encontrar desenhos referentes ao game *flOw* na parede.

8. NATURE
Desabroche dez mil flores. Leva algum tempo, mas não é difícil.

9. URBAN
Na última fase (flor branca), desabroche as plantas, destrua as ferragens e passe pelos brinquedos do playground para devolver toda a vida ao cenário.

10. WELCOME BACK
Fique uma semana sem jogar. Para os trapaceiros, a maneira mais rápida é adiantar uma semana no relógio do sistema do PlayStation 3.

11. HEALTHY PLAY
Após finalizar uma fase, fique no apartamento por três minutos.

12. BEGINNING
13. DISCOVERY
14. DREAM
Encontre as três flores secretas da primeira fase para ganhar os troféus.

FLORES SECRETAS
Cada fase esconde três flores verdes secretas. Abaixo você vai descobrir como encontrar cada uma delas. Cada flor coletada é representada por uma folha no vaso.

• **FASE 1: FLOR AMARELA**
A. Desabroche todas as flores brancas da primeira área; B. Abra todas as flores brancas da segunda área; C. Na última área (perto da árvore), atrás de uma pedra.

• **FASE 2: FLOR VERMELHA**
A. Desabroche todas as flores antes de seguir pelo rochedo; B. Na área seguinte, desabroche todas as flores vermelhas e amarelas para revelar a planta sobre o morro; C. Investigue a última área.

• **FASE 3: FLOR COR DE ROSA**
A. Desabroche todas as flores da primeira área; B. Ao entrar na caverna, siga pelos túneis da esquerda; C. Assim que sair da fenda e olhar os moinhos, olhe para trás.

• **FASE 4: FLOR AZUL**
A. Perto dos quatro montes de feno, siga pela trilha e, com a pétala brilhante, circule o rolo de feno; B. Perto da espiral, procure a carroça destruída e dê uma volta ao redor dela; C. Perto da trilha final, com sua pétala iluminada, passe sobre o lago onde todas as luzes estão acesas.

• **FASE 5: FLOR ROXA**
A. No início da fase, voe o mais alto que puder e procure por uma área secreta no topo dos morros; B. Na área das torres de eletricidade, desabroche as flores brancas sob as torres para derrubar duas delas, então desabroche todas as flores brancas que surgem; C. Perto da saída do labirinto, fique atento quando surgir a primeira flor vermelha que dá velocidade extra: a planta está escondida antes desta flor, no beco.

• **FASE 6: FLOR BRANCA**
A. Ao encontrar os primeiros prédios, procure aquele que está com a porta aberta e entre para encontrá-la no alto; B. Quando entrar na estrada, siga sempre pelo caminho da direita para entrar em uma garagem; C. No final da fase, pegue-a dentro do prédio maligno.

Não sabemos por que, mas jogar Flower dá a impressão de viver um daqueles comerciais de purificadores de ambiente

Pintar os campos garante um troféu

Jogar Flower faz lembrar muito aquela música do Biafra que só tem um refrão: "voar, voar, subir, subir". Que vergonha...

TOP 5 DESESPERO

Encare estes cinco troféus e medite sobre a seguinte questão: por que os produtores nos odeiam tanto?

1. LEGENDARY CHAMPION (*STREET FIGHTER IV*)
Vença Gouken e termine o Arcade no nível Hardest. Neste nível, todos os lutadores adivinham os seus golpes e atacam como se não houvesse amanhã. E Gouken é tão apelão que você vai entender porque Akuma quis matá-lo.

2. ENDANGERED SPECIES (*GTA IV*)
Caçar 200 pombas em uma reprodução virtual de Nova York é um serviço que nenhum imigrante deveria se sujeitar. Se você não encontrou todas até hoje, a próxima edição da D&T pode reservar boas surpresas...

3. SUPERSTAR (*MIRROR'S EDGE*)
Parte do pacote de expansão, este desafio apenas pede que você alcance level 90 no Time Trial. Ok, mas o que isso significa? Só que você precisa conseguir pontuação perfeita em mais de 30 fases. /o\

4. EXPERT MASTER (*CUBOID*)
Encaixar uma peça em um buraco nunca foi tão difícil... no nível Normal. Este desafio vai além e manda que você encare o inferno que é vencer o quebra-cabeça no nível Expert, com o relógio correndo contra você.

5. PURE (*FLOWER*)
Termine a quarta fase sem tomar choque. Não seria difícil se, ao controlar milhares de pétalas, você conseguisse visualizar qual é a principal que comanda a fila.

Ganhar troféus para guiar pétalas levadas pelo ar? Mas é o sonho de um gamer hippie!

PERFIL

Sackboy

recados 176 | fotos 36 | vídeos 7 | fãs 357 | confiável | legal | sexy

Visualizações de perfil: Kratos, Solid Snake

Sorte de hoje: Sorria.

Relacionamento: Solteiro
Idiomas que falo: Nenhum
Quem sou eu: Eu sou fofinho e feito de pano
Filhos: não
Etnia: Boneco
Religião: Não há resposta
Visão Política: Apolítica
Humor: Palhaço
Bebo: Não
Fumo: Não
Animais de estimação: Gosto de animais de estimação
Moro: Em diversos mundos que você pode baixar pela PSN
Paixões: Temas diferentes
Esportes: Todos
Atividades: Fazer caras engraçadas
Livros: As mensagens que aparecem na tela
Música: Coisas alegres e dançantes
Programas de TV: Discovery Kids
Filmes: O Estranho Mundo de Jack e Coraline
Cozinha: Doces e coisas adoráveis

meus recados

Jamie Hyneman:
Caro Sackboy, aqui é o Jamie Hyneman dos Caçadores de Mitos. Ouvimos falar que você é recheado com as cinzas de Hitler e de outros vilões da história. Gostaria de sua cooperação para descobrirmos se isto é verdade ou apenas mais um mito. Abraços!
Responder

Miserável da Serra Elétrica:
Meu filho! Enfim te achei! Estava tão preocupado!
Responder

Shigeru Miyamoto:
Quer trabalhar pra mim? Pago muito bem! Você atua com encanador e gorila e corre de kart com eles! Super diversão! Wiiiiiiiiii!!!!!
Responder

meus depoimentos

Angelina Jolie:
Nossa, você é tão fofo!

Anna Paquin:
Verdade, você é tão fofinho que dá vontade de morder!

Kratos:
Ví que este ser roubou minha aparência e fui até ele para lhe ensinar todos os sabores da dor... mas quando o ví... minha fúria passou, eu não conseguia ter raiva daqueles olhinhos amendoados... eu... por Gaia!!! QUE TIPO DE FEITIÇARIA É ESSA?

meus amigos (854)

Sylvester Stallone (465)

Homem Areia (665)

Sonic (786)

Jack Skellington (488)

Bonk (20)

Mega Man (489)

Mokujin (50)

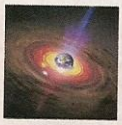
Barney Gumble (52)

Cell (854)

ver todos

minhas comunidades (86)

Sou adorável (36)


Física quântica (30.984)

A arte de fazer tricô (6.958)

Usos para areia (2.965)

Atores versáteis (10.647)

Jogabilidade 2D (7.892)

ver todos

minhas fotos (36)

Época em que eu trabalhava de sushiman!

O dia em que eu me vesti igual aquele grego grandão...

Não consegui ser o astro, mas pelo menos consegui vender o roteiro!

ver mais fotos

PLAYSHOP

PARA ANUNCIAR ENTRE EM CONTATO COM A PUBLICIDADE TEL.: (11) 3038-5093
email: publicidade@europanet.com.br

NACIONAL GAMES
Divertindo desde 1997

- Todos os consoles da nova geração.
- Jogos originais novos e usados.
- Conserte seu game conosco.

Pagamentos em até:
24x no cheque ou carnê
6x no cartão de crédito
7% de desconto à vista

*Sujeito a aprovação de crédito

Fones: (11) 3473-5115 / 5114 / 5113
R. Voluntários da Pátria, 2041
Loja 6 – Santana-SP (Próximo ao Metrô)
E-mail: contato@nacionalgames.com.br

SONY
Centro de Serviço Autorizado
LONGVIDEO
Assistência Técnica

Assistência Técnica
A Melhor em Qualidade

Autorizada da Sony
•Câmeras Digitais
Longvideo Assistência Técnica
Al. dos Nhambiquaras, 693
Moema - São Paulo
Cep: 04090-011 www.longvideo.com.br
Tel: (11) 5051-0656 Fax (11) 5051-1076

Especializado em:
•Playstation 2
•Playstation 3
•PSP

CASA DA UNIDADE
ÓPTICA

Troca de leitora na hora
PS1 / PS2 / PS3 / Xbox 360 / Wii

Peças para PSP
Flat Cables • Analogue • LCD

LEITORA • LA BA • FLAT • CLAMP • DRIVE XBOX 360

SEDEX
Enviamos para todo o Brasil

Tel: (11) 3362-0478 - Rua Sta. Ifigênia, 348 – Lj. 24 - Próx: Metrô da Luz

PONTODOGAME

Temos a maior variedade de peças para Vídeo games

Sempre lhe oferecendo o melhor preço

Assistência Técnica para todo o Brasil de Vídeo games

LCD PSP

LCD GBA Lite

Distribuidor Neo Curitiba e Região

Televendas: (41) 3232-8156 / 3225-2001

Compras Online
Boleto ou Depósito Bancário
pontodogame@hotmail.com
vendas@pontodogame.com.br

http:/www.pontodogame.com.br

Av. Marechal Floriano Peixoto,673 Centro - Curitiba - PR CEP: 80010-130

SUPERGAMES

Novos, semi-novos, antigos e acessórios

TV · SOM · DVD's · Videokê e Cartuchos

Serviço – Compra – Venda – Troca

FINANCIAMENTO EM ATÉ 24X

Losango · Maestro · MasterCard · Diners Club International · REDE SHOP · VISA Electron · VISA

FONE: (11) 2094-3222 - (Próximo ao metrô Carrão)
Rua Antonio de Barros, 1334 – Tatuapé – SP

Tudo para o seu videogame e PC

compra • venda • troca • assistência técnica
lan games • campeonatos

HOUSE GAMES ONLINE

Visite nossa nova loja ampliada
Totalmente preparada para oferecer o melhor para sua diversão

Visite nosso site: www.housegames.com.br

PABX: (11) 3326-0045 • housegames@hotmail.com

R. do Seminário, 222 - Centro - São Paulo - Em frente a igreja Sta. Ifigênia (esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia) - A 200m da estação São Bento do Metrô

Financiamos em até 36x
Aceitamos os cartões: VISA · MasterCard · Diners Club International · Hipercard

PARA ANUNCIAR ENTRE EM CONTATO COM A PUBLICIDADE

(11) 3038-5093 ou publicidade@europanet.com.br

ELE
TELEVENDAS: (11) 3362-2306
A ELETROMIL OFERECE PARA VOCÊ ASSISTÉNCIA
CELULARES, CÂMERAS DIGITAIS, MP3,
3 ANOS GARANTIA
Playstation 2
1 memory card + 2 Controles Originais + 10 Brindes
Guitarra PS2
XBOX 360
1 Controle Dual Shock + 1 Brinde
Computador é na Eletromil:
Monte seu computador na nossa Loja!
Som Automotivo
Equipe o som do seu carro na nossa loja com a maior garantia e a melhor qualidade.
DVD'S, CD PLAYER, ALTO FALANTES, SUBWOOFER, AMPLIFICADORES, CORNETAS E MUITO MAIS.
HÁ MAIS DE 20 ANOS NO MERCADO!
Estes e muitos outros produtos com PREÇOS INCRÍVEIS você só encontra na Eletromil Games.
Sujeito a análise de crédito - Ofertas sujeitas a disponibilidade
Fotos ilustrativas
FINANCIAMOS NO BOLETO EM ATÉ 15 VEZES, CHEQUE EM ATÉ 24 VEZES
PAGUE TAMBÉM COM OS CARTÕES:
MasterCard
VISA
REDE SHOP
VISA Electron
AMERICAN EXPRESS
Hipercard
Diners Club

TROMIL®

LOJA VIRTUAL:
WWW.ELETROMILGAMES.COM.BR

TÉCNICA ESPECIALIZADA EM VIDEO GAMES EM GERAL,
MP6, MP7, IPOD E MUITO MAIS, CONSULTE-NOS.

Playstation 3

1 Controle Dual Shock + 1 Brinde

Nintendo Wii

2 Pares de controle + 10 Brindes + Wii Sport

Volante do Wii Mario Kart

Câmera Digital Samsung S860

8.1 Megapixels e muito mais

Os melhores títulos você encontra na Eletromil:

Visite nossa nova loja:
Viaduto Santa Efigênia, 299
(11) 3227-4499

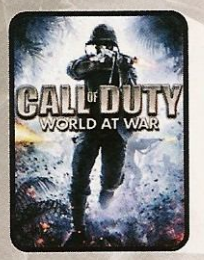
Visite nossa Loja Virtual para mais informações.

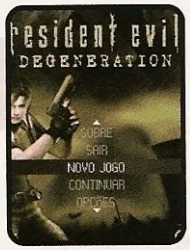
ENVIAMOS SEDEX PARA TODO O BRASIL

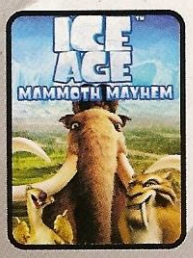
R. SANTA EFIGÊNIA, 348 - 1º ANDAR
SANTA EFIGÊNIA

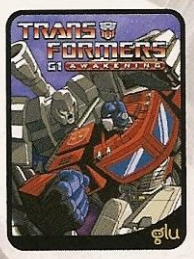
trentin

OS JOGOS DA GLU AGORA TAMBÉM NO SEU NEXTEL!









E MUITOS OUTROS JOGOS!

ACESSE O PORTAL NEXTEL DOWNLOADS (WEB/WAP) E BAIXE AGORA OS MELHORES JOGOS!

Consulte a compatibilidade do seu aparelho e tarifas dos serviços no portal Nextel Downloads através da WEB/WAP.

Serviço destinado a pessoas jurídicas ou a grupo de pessoas naturais ou jurídicas, caracterizados pela realização de atividade especifica. O serviço de radio é caracterizado pela realização de operações tipo despacho (Res. 404/05 ANATEL)

© 2008 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. 007 and related James Bond Trademarks, TM Danjaq. © 2008 Capcom Co., Ltd./Resident Evil CG Film Partners. All Rights Reserved. Ice Age™ & © 2008 FOX. Street Fighter™ & © 2007 Capcom U.S.A., Inc. All Rights Reserved. Madagascar: Escape 2 Africa ™ & © 2008 DreamWorks Animation L.L.C. © 2008 Hasbro, Inc. All Rights Reserved. THE DARK KNIGHT and all related characters and elements are trademarks of and © 2008 DC Comics.

BEM-VINDO AO CLUBE

NEXTEL®
DOWNLOADS